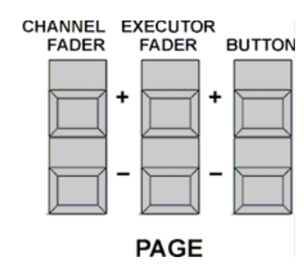
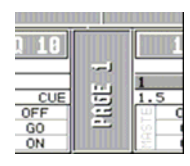
5.5 Administration d'une Page

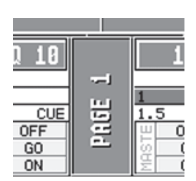


Si vous êtes en Mode Canal, le nom de la PAGE actuellement accessible apparaît sur l'écran tactile entre les petites fenêtres des canaux au dessus de vos faders. **3.5.1** Mode Canal.
Si vous êtes en Mode Exécuteur, le nom de la PAGE des faders Exécuteurs actuellement accessible apparaîtra sur l'écran tactile entre les petites fenêtres des exécuteurs au dessus de vos faders.
Après avoir pressé la touche LIST une fois, la PAGE actuellement accessible des BOUTONS EXECUTEURS apparaîtra au bas de l'écran droit incluant le nom entre les petites fenêtres des exécuteurs.
En utilisant les touches PAGE + & -, vous pouvez ouvrir les PAGES d'accès. Rappelez vous que le changement de page n'a pas d'effet sur le rendu scénique mais seulement sur ce à quoi vous pouvez accéder !
Ou :
Tenez un bouton de PAGE enfoncé, pour lequel un autre doit être appelé. Pendant que vous maintenez enfoncé un bouton, la LED du bouton EXECUTEUR indiquera la page courante (Exemple : Si la LED 28 clignote, la PAGE 8 est sélectionnée). En pressant un autre bouton, vous pouvez basculer vers une autre PAGE.



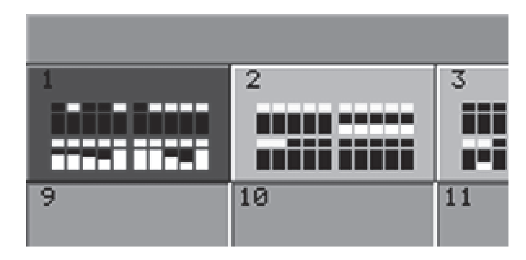
5.5.1 Page de Canaux

Lorsque vous appuyez sur les deux boutons PAGE du mode Canal simultanément, l'affichage montrera un résumé des PAGES DE CANAUX.
Ou :
En mode canal, vous pouvez appeler le sommaire de toutes les Pages de Canaux en appuyant sur les touches PAGE sur l'écran. En cliquant sur le bouton de la Page correspondante, vous pouvez appeler la PAGE.



5.5.2 Page des Faders Exécuteurs

Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches PAGE des Faders Exécuteurs l'écran affiche un résumé des Pages des Faders Exécuteurs.
Ou :
En mode FADER EXECUTEUR, vous pouvez appeler le sommaire pour toutes les Pages des Faders Exécuteurs en appuyant sur la touche PAGE sur l'écran. En cliquant sur une touche PAGE vous pouvez appeler la PAGE correspondante.



Les Faders individuels sont indiqués par des symboles dans les touches des PAGES correspondantes. La barre graphique jaune vous donnera la valeur courante du Fader correspondant. S'il y a un carré vert au dessus sur symbole du Fader, une Séquence, un Groupe ou un Master Spécial est alloué à ce fader exécuteur. Si ce carré est jaune, la Séquence ou le Chase est actif.

5.5.3 Page des Boutons Exécuteurs

Lorsque vous appuyez simultanément sur les touches PAGE des Boutons Exécuteurs l'écran affiche un résumé des Pages des Boutons Exécuteurs.
Ou :
Après avoir pressé une fois la touche LIST, l'écran TFT affichera un listing des Séquences assignées aux Boutons, et au milieu une touche PAGE avec la Page d'EXÉCUTEUR actuellement appelée.



Vous pouvez appeler le résumé pour toutes les

Pages de Boutons Exécuteurs en appuyant sur les touches PAGES de l'écran. En cliquant sur une touche PAGE, vous pouvez appeler la PAGE respective.

Les touches sont indiquées par des symboles dans les boutons PAGE respectifs. S'il y a un carré vert, une Séquence, un Groupe ou un Master Spécial est alloué à ce Bouton Exécuteur. Si le carré est jaune, la Séquence ou le Chase est actif.

5.5.4 Editer le nom d'une Page

- Appuyez sur le bouton EDIT une fois.
- Sélectionnez la touche PAGE sur l'écran.
- La fenêtre d'ÉDITION de NOM s'ouvrira. Entrez un nom en utilisant le clavier et confirmez avec ENTER.

5.5.5 Copier, déplacer et supprimer des Pages

Copier ou déplacer une Page contenant les faders et boutons Exécuteurs

Appuyez sur la touche COPY une fois pour copier des Pages (LED allumée)

Ou :

Appuyez sur la touche MOVE une fois pour déplacer des Pages (LED allumée).

Appuyez sur la touche PAGE une fois (LED allumée)

« **2** » pour fader Exécuteur ou « **3** » pour boutons Exécuteurs (entrez par le pavé numérique)

Appuyez sur la touche « . » (point) et tapez ensuite le numéro de page.

Appuyez sur la touche AT (LED allumée), entrez le numéro de la Page cible et confirmez avec ENTER

Copier ou déplacer des Pages complètes *avec* des faders et des boutons exécuteurs

Appuyez sur la touche COPY une fois pour copier des Pages (LED allumée)

Ou :

Appuyez sur la touche MOVE une fois pour déplacer des Pages (LED allumée)

Appuyez sur la touche PAGE une fois (LED allumée).

Entrez le numéro de la page.

Appuyez sur la touche AT (LED allumée), entrez le numéro de la Page cible et confirmez avec ENTER.

Supprimer des Pages avec des faders ou des boutons Exécuteurs

Appuyez sur la touche DELETE une fois pour supprimer des Pages (LED allumée).

Appuyez sur la touche PAGE une fois (LED allumée).

« **2** » pour les faders Exécuteurs ou « **3** » pour les boutons Exécuteurs (entrez par le pavé numérique)

Appuyez sur la touche « . » (point) et entrez le numéro de Page, confirmez avec ENTER.

Une fenêtre s'ouvrira ; ici, confirmez l'opération de suppression avec la touche DELETE.

Supprimer des Pages avec des faders et des boutons Exécuteurs

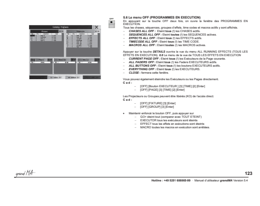
Appuyez sur la touche DELETE une fois pour supprimer des Pages (LED allumée).

Appuyez sur la touche PAGE une fois (LED allumée).

Entrez le numéro de la page sur le pavé numérique et confirmez avec ENTER.

Une fenêtre s'ouvrira ; ici, confirmez l'opération de suppression avec la touche DELETE.

S'il y a des Macros ou Time Code programmés, dans lesquels les Pages déplacées ou supprimées étaient utilisées, ces assignements ne fonctionneront peut être plus !



OFF

5.6 Le menu OFF (PROGRAMMES EN EXECUTION)

En appuyant sur la touche OFF deux fois, on ouvre la fenêtre des PROGRAMMES EN EXECUTION.
Tous les chases, séquences, groupes d'effets, time codes et macros actifs y sont affichés.

- ***CHASES ALL OFF :*** Eteint **tous** (!) les CHASES actifs.
- ***SEQUENCES ALL OFF :*** Eteint **toutes** (!) les SEQUENCES actives.
- ***EFFECTS ALL OFF :*** Eteint **tous** (!) les EFFECTS actifs.
- ***TIMECODE ALL OFF :*** Eteint **tous** (!) les TIME CODE.
- ***MACROS ALL OFF :*** Eteint **toutes** (!) les MACROS actives.

Appuyer sur la touche ***DETAILS*** ouvrira la vue du menu ALL RUNNING EFFECTS (TOUS LES EFFETS EN EXECUTION). ***6.6*** Le menu de la vue de TOUS LES EFFETS EN EXECUTION

- ***CURRENT PAGE OFF :*** Eteint **tous** (!) les Exécuteurs de la Page courante.
- ***ALL FADERS OFF :*** Eteint **tous** (!) les Faders EXECUTEURS actifs.
- ***ALL BUTTONS OFF :*** Eteint **tous** (!) les boutons EXECUTEURS actifs.
- ***EVERYTHING OFF :*** Eteint **tous** (!) les EXECUTEURS.
- ***CLOSE :*** fermera cette fenêtre.

Vous pouvez également éteindre les Exécuteurs ou les Pages directement.
C a d :

- [OFF] [Bouton EXECUTEUR] [3] [TIME] [2] [Enter]
- [OFF] [PAGE] [3] [TIME] [2] [Enter]

Les Projecteurs ou Groupes peuvent être libérés (KO) de l'accès direct.
C a d :

- [OFF] [FIXTURE] [3] [Enter]
- [OFF] [GROUP] [3] [Enter]

- Maintenir enfoncé le bouton OFF, puis appuyer sur
  - GO+ éteint tout (comparer avec TOUT ETEINT)
  - EXECUTOR tous les exécuteurs sont éteints
  - EFFECT tous les effets en exécutions sont éteints
  - MACRO toutes les macros en exécution sont arrêtées.

6 Effets

6.1 Bibliothèque d'effets

Dans la bibliothèque d'effets, il est possible de créer jusqu'à 900 groupes d'effets différents. Dans chaque groupe d'effets, différents effets et fonctions peuvent être combinés et associés entre eux.
Pour des valeurs PAN/TILT, des formes à deux dimensions auto créées peuvent être restituées et modifiées. **6.7** Créer et enregistrer des formes virtuelles.
Les groupes d'effets individuels peuvent être subdivisés en **quatre** groupes différents :

– Groupe d'effet **avec** projecteurs et dimmers (la touche du groupe d'effet est affichée en rose) un effet spécifique.
– Groupe d'effet **sans** projecteurs et dimmers (la touche du groupe d'effet est affichée en rouge) un effet générique.
– Groupe d'effet temporaire (touche affichée en bleu dans le menu tous les effets fonctionnant (ALL RUNNING EFECT). Si le groupe d'effets n'est pas enregistré après avoir été créé, il es automatiquement effacé après son arrêt.
– Groupe de séquence d'effets (touche de groupe d'effet affichée en orange) Une copie spécifique d'un effet générique qui a été créée automatiquement parce qu'un effet générique a été utilisé en créant un cue.

6.1.1 Créer un groupe d'effet.

Crée une fenêtre effet **3.1** Créer une fenêtre.

- Sélectionner les projecteurs ou les dimmers pour lesquels un effet est utilisé.(les projecteurs et les dimmers sélectionnés sont repérés par des caractères jaunes).
- Choisir un groupe d'effets vide. Les nouvelles touches et les noms des roues codeuses sont affichées au dessus des roues codeuses. Appuyer sur la ***touche Edit*** pour ce groupe d'effet ouvre le menu EDIT EFFECT sur l'affichage TFT de droite.

Ou

- Appuyer sur la touche Ajouter une ligne (ADD LINE) une fois ouvre la fenêtre sélection paramètre (SELECT PARAMETER). Maintenant sélectionner une fonction (e.g. PAN). Après avoir sélectionné une fonction, la fenêtre Sélectionner une table (SELECT TABLE) ou on peut sélectionner un effet pour la fonction choisie.

– ***PWM*** : modulation de la largeur d'impulsion
– ***RANDOM*** : Temps de fondu avant aléatoires pour les canaux de la sélection.
– ***CHASE*** : flash séquentiel pour 100% de la fonction.
– ***SIN*** : Fonction sinus.
– ***COS*** : Fonction cosinus
– **LIN+** : Dents de scie croissantes
– ***LIN-*** : Dents de scie décroissantes
– ***TRIANGLE*** : Fonction triangle
– ***PHASE1/PHASE2/PHASE3*** : Utilisé habituellement pour créer des effets arc en ciel sur des projecteurs possédant le mélange des couleurs. Chaque phase est exactement déphasée de la précédente Ceci permet une application offset et paire suivant 3 paramètres.
– En appuyant sur la touche Défini par l'utilisateur (USER DEFINED) (la touche devient gris foncé), formes à deux dimensions créées par l'utilisateur peut être sélectionné pour la fonction PAN/TILT. Si une forme doit être créée ou modifiée, appuyer sur la touche Nouveau

(NEW) ou EDIT pour ouvrir le menu Edition forme (EDIT FORM). **6.7** Créer et enregistrer des formes virtuelles.

Pour assigner d'autres effets aux projecteurs et dimmers d'un groupe, appuyer sur la touche Ajouter une ligne une nouvelle fois. Une nouvelle ligne s'affiche dans la fenêtre paramètre. Choisir une fonction et assigner un effet.

Jusqu'à 16 effets peuvent être combinés dans un groupe. Appuyer sur la touche EDIT (la LED s'allume) et sur une touche de la bibliothèque d'effets. Le menu Editer un effet (EDIT EFFECT) apparaît sur l'écran TFT de droite.

6.2 Editer des groupes d'effets

En choisissant un groupe d'effets dans la bibliothèque d'effets, les touches respectives s'affichent au-dessus des roues codeuses. Appuyer sur la **touche EDIT** pour le groupe d'effets ouvre le menu Editer un effet (EDIT EFFECT).
Ou :
Appuyer sur la touche EDIT (la LED s'allume) et sur une touche de la bibliothèque d'effets.. Le menu Editer un effet (EDIT EFFECT) apparaît sur l'écran TFT de droite.

6.2.1 Editer des effets

Le groupe d'effets à modifier est affiché dans la barre de titre avec son nom et son numéro. Dans la seconde ligne, les fonctions de colonne sont listées.

– ***Sel (sélection) :*** Affiche les numéros des projecteurs et des dimmers assignés à l'effet. Si l'assignation d'un projecteur ou d'un dimmer doit être modifié, pour un effet, il doit être sélectionné, c'est indiqué par un fond rouge.

Appuyer sur la touche Montrer la sélection (SHOW SELECTION) une fois, sélectionne le projecteurs ou les dimmers assignés. (affichés en jaune).
Sélectionner les projecteurs et dimmers à assigner à l'effet (ils seront affichés en jaune). Appuyer maintenant une fois sur la touche Placer dans la sélection (TAKE SELECTION). Le nouveau numéro de projecteur ou de dimmer sera inséré et adopté. Si un groupe d'effets générique doit être créé, (un sans sélection qui peut être utilisé avec n'importe quelle sélection), ne pas sélectionner de projecteur ou de dimmer mais appuyer une fois sur la touche Placer dans la sélection (TAKE SELECTION). La case affiche un « zéro ». La touche » de ce groupe d'effets sera indiquée en rouge dans la bibliothèque d'effets.

– ***Filtre (FILTER)*** : Un filtre peut être placé pour limiter l'exécution de l'effet aux projecteur de numéro pairs ou de numéro impairs. Pour assigner un filtre, sélectionner une case, . Appuyer sur la roue codeuse à droite de l'affichage, une fois. La fenêtre Sélection filtre (SELECT FILTER) s'ouvre ; on peut y sélectionner un filtre pour cet effet.
– ***Param (Paramètre)*** : Affiche le paramètre sur lequel l'effet a de l'influence. Pour changer le paramètre, sélectionner la case et appuyer sur la roue codeuse à droite de l'affichage, une fois. La fenêtre Sélection paramètre (SELECT PARAMETER) s'ouvre ; on peut y sélectionner un paramètre différent pour l'effet.
– ***Table*** : Ici, l'effet assigné est indiqué par son nom.

Pour ré-assigner un effet, sélectionner la case. Appuyer sur la roue codeuse à droite de l'afficheur, une fois. La fenêtre Sélection table (SELECT TABLE) s'ouvre ; on peut y sélectionner

un effet différent pour cette fonction. La partie gauche de la fenêtre affiche l'effet sélectionné. Si le groupe d'effet a été démarré, les projecteurs et les dimmers sont affichés sous forme de symboles en bas à gauche de l'affichage.

- ***PWM*** : Modulation de la largeur d'impulsion. La largeur d'impulsion peut être définie comme suit. Appuyer sur la touche Setup effet (SETUP EFFECT) une fois (la touche a un fond sombre), appuyer sur la touche largeur d'impulsion (PULSD WIDTH) une fois, (la touche a un fond vert). Maintenant, la largeur d'impulsion peut être modifiée avec la roue codeuse en-dessous. La largeur d'impulsion peut être ajustée de 0 à 100%. Appuyer brièvement sur la roue codeuse règle la largeur à 25, 50 ou 75%. On peut aussi utiliser la fonction ALIGN pour régler cette valeur. **3.4.1** Fonction ALIGN.

Les valeurs fixées pour les effets sont affichées dans la colonne Largeur (WIDTH). **Appuyer et maintenir** la roue codeuse et la tourner vers la droite pour que le focus (la case avec le cadre bleu et le fond rouge) se déplace vers la droite. En déplaçant le focus au delà un bord droit, d'autres colonnes seront affichées (Largeur (WIDTH), base).

- ***RANDOM :*** Temps de fondu avant aléatoires pour les canaux de la sélection. Le nombre de canaux du fondu peut être réglé.
- ***SIN :*** Fonction sinus.
- ***COS :*** Fonction cosinus
- ***LIN+ :*** Dents de scie croissantes
- ***LIN- :*** Dents de scie décroissantes
- ***TRIANGLE :*** Fonction triangle
- ***PHASE1/PHASE2/PHASE3 :*** Utilisé habituellement pour créer des effets arc en ciel sur des projecteurs possédant le mélange des couleurs. Chaque phase est exactement déphasée de la précédents Ceci permet une application offset et paire suivant 3 paramètres.

En appuyant sur la touche Défini par l'utilisateur (USER DEFINED) (la touche devient gris foncé), formes à deux dimensions créées par l'utilisateur peut être sélectionné pour la fonction PAN/TILT. Si une forme doit être créée ou modifiée, appuyer sur la touche Nouveau (NEW) ou EDIT pour ouvrir le menu Edition forme (EDIT FORM). ***6.7*** Créer et enregistrer des formes virtuelles.

Appuyer sur la touche SELECT adopte la fonction ; la fenêtre se fermera en annulant toutes les modifications en appuyant sur CANCEL.

- ***Dir (direction) :*** Dans cette colonne, une flèche indique dans quelle direction l'effet sera exécuté. Pour changer la direction, sélectionner une case et appuyer une fois sur la roue codeuse à droite de l'affichage.
- ***Taille (SIZE) :*** Dans cette colonne, chaque effet est affiché avec une valeur . La valeur réglée augmente ou diminue la taille du paramètre sélectionné. La limite maximale pour les modifications de taille peut être réglée de –200% à 200%. Avant de modifier la valeur de taille, sélectionner d'abord l'effet. Appuyer sur la touche Taille (SIZE) une fois (fond vert). Maintenant, on peut fixer une nouvelle taille en utilisant la roue codeuse en-dessous. Appuyer une fois sur la roue codeuse va automatiquement passer la valeur à 100. Appuyer une seconde fois l'augmente à 200 et une troisième fois le réinitialise à « 0 ». On peut aussi utiliser la fonction ALIGN pour fixer cette valeur. **3.4.1** Fonction ALIGN.
- ***Modulateur (MODULATOR) :*** Dans cette colonne, on peut assigner un modulateur à chaque taille d'effet. En utilisant un modulateur, chaque taille d'effet peut être automatiquement altérée. A considérer comme un effet sur l'application et comme un effet sur un paramètre.

Pour assigner un modulateur, pour cet effet, sélectionner cette case et appuyer sur la roue codeuse à droite de l'affichage. La fenêtre Sélection modulateur (SELECT MODULATOR) s'ouvre, où on peut alors aller vers un nouveau modulateur en tournant la roue codeuse en appuyant pour sélectionner cette option. Un nouveau modulateur sera alors généré dans la partie basse de la feuille.

- ***Modulateur (MODULATOR) :*** Dans cette colonne, les différents modulateurs peuvent être discernés par leur numéro.
- ***Table :*** L'effet assigné pour le modulateur est affiché par son nom. (Assignation voir la rubrique Table en page précédente).
- ***De (FROM) :*** Le point de départ pour la modification automatique en terme d pourcentage.
- ***A (TO) :*** Le point de fin pour la modification en terme de pourcentage.
- ***Phase :*** Ici, un angle pour déplacer chaque modulateur peut être réglé.
- ***Taux (RATE) :*** Affiche le réglage du ration entre la vitesse de chaque modulateur et la vitesse pour l'ensemble du groupe des effets. (assignation du **taux** en dessous).

- ***Base :*** On peut aussi fixer une valeur moyenne pour chaque effet en utilisant l'option Valeur de base (BASE VALUE). La valeur réglée remplace toutes les valeurs modifiées de cette fonction et va également contrôler tous les projecteurs et les dimmers. La valeur peut être réglée entre 0 et 100%.

Avant de modifier la valeur de base, sélectionner l'effet en premier. Appuyer sur la touche Valeur de base (BASE VALUE) une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, fixe automatiquement la valeur à 50% (valeur par défaut). En appuyant une seconde fois, la valeur est effacée et réglée à Rien (NONE)(Pas de valeur de base). S'il **n'y a pas** de valeur de base réglée, le cue en restitution ou la valeur en accès direct prend effet. On peut aussi utiliser la fonction ALIGN pour régler cette valeur. **3.4.1** Fonction ALIGN.

- ***Offset :*** En modifiant l'offset, le point de départ pour les projecteurs et les dimmers

sélectionnés change. Le réglage par défaut est entre 0 et 100, i.e. le premier projecteur/dimmer commence avec un offset de 0, le dernier avec un offset de 100% au maximum ; tous les projecteurs/dimmers entre seront également répartis. La limite maximale de l'offset peut être réglée de –100 à +100.

Avant de modifier la valeur d'une valeur de taille, sélectionner en premier l'effet. Appuyer sur la touche Offset une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, fixe automatiquement la valeur à 0. On peut aussi utiliser la fonction ALIGN pour régler cette valeur. **3.4.1** Fonction ALIGN.

- ***Taux (RATE) :*** Affiche le réglage du ration entre la vitesse de chaque modulateur et la

vitesse pour l'ensemble du groupe des effets. (assignation du taux en dessous). Réglage entre 1 :165 et 4 :1. A un taux de 1 :16, le taux fixé pour un groupe d'effet sera divisé par 16. Si le réglage est 4 :1, le taux sera multiplié par 4.

Avant de modifier la valeur du taux, sélectionner en premier l'effet. Appuyer sur la touche ratio (RATE FACTOR) une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, fixe automatiquement la valeur à 1 :1.

- ***Grp (Groupe) :*** Affiche le nombre par lequel les projecteurs et les dimmers seront divisés. Dans les sous-groupes, l'effet sera totalement exécuté.

Avant de modifier la valeur de subdivision, sélectionner en premier l'effet. Appuyer sur la touche ratio (RATE FACTOR) une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, efface automatiquement la valeur.

- ***Aile (WING) :*** Le nombre réglé indique combien de fois les projecteurs ou dimmers assignés et l'effet seront reproduits en miroir. Les réglages possibles sont entre –8 et +8.

Exemple : Avec un réglage de 2, les projecteurs/dimmers assignés seront divisés en 2 parties égales. L'effet réglé sera alors exécuté dans la première moitié depuis le premier jusqu'au milieu et dans la deuxième moitié, l'effet opposé sera exécuté du milieu au dernier.

Avec un réglage de -2, les projecteurs/dimmers assignés seront divisés en 2 parties égales. L'effet réglé sera alors exécuté dans la première moitié en avant jusqu'au milieu et dans la deuxième moitié, l'effet opposé sera exécuté avec une rotation de phase de 180 du milieu au dernier.

Avant de modifier la valeur d'aile, sélectionner en premier l'effet. Appuyer sur la touche ailes (WINGS) une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la valeur en utilisant la roue codeuse au-dessous. Appuyer sur la roue codeuse une fois, efface automatiquement la valeur.

- ***AS (vitesse adaptative) :*** Si cette fonction est activée, la vitesse est automatiquement ajustée quand le nombre de projecteurs ou de dimmers change. Cela signifie que les effets d'un groupe d'effet fonctionne à des vitesses différentes quand ils travaillent avec différents nombre de projecteurs ou de dimmers, mais toujours au même pas de vitesse. Pour activer la fonction, sélectionner la case. Appuyer une fois sur la roue codeuse à droite de l'affichage.

Ou :

Activer par un clic droit rapide dans la case sous AS. Ceci sera indiqué par un YES dans la case.

- ***Part (PARTY) :*** La séquence d'un effet peut être subdivisée 16 fois et un effet peut être affecté **à la première** subdivision. Cette colonne affiche à quelle ratio de subdivision appartient le groupe d'effet.

Exemple : Avec un réglage de 1 :5, l'effet sera exécuté dans le premier cinquième de la séquence. Sélectionner l'effet avant de modifier la valeur de subdivision. Appuyer sur la touche PART une fois (fond vert). Maintenant, on peut régler la subdivision du groupe d'effet pour un effet en **appuyant et maintenant** la roue codeuse en-dessous. On **ne peut pas** désigner une section dans laquelle un effet particulier doit être exécuté, il sera toujours exécuté dans la première subdivision.

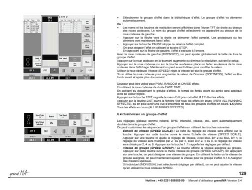
Appuyer brièvement une fois sur la roue codeuse va régler la valeur sur Toujours (ALWAYS) et l'effet sera exécuté durant toute la période.

6.2.2 Effacer des effets

Sélectionner l'effet à effacer.
Appuyer sur la touche Effacer ligne (DELETE LINE).

6.3 Exécuter un groupe d'effet

Si un effet a été lancé, cela va indiquer pour le projecteur ou le dimmer les canaux par une barre violette dans la feuille projecteurs, canaux ou faders. Pour visualiser les changements apportés aux valeurs, la feuille appropriée doit être réglée en « Sortie » « Output » (Options). **3.4.8** ou **3.5.7** Options de feuilles projecteur, canaux ou fader.



- Sélectionner le groupe d'effet dans la bibliothèque d'effet. Le groupe d'effet va démarrer automatiquement.

Ou :

- Les noms et les touches de restitution seront affichées dans l'écran TFT de droite au dessus des roues codeuses. Le nom du groupe d'effet sélectionné va apparaître au dessus de la roue codeuse de gauche..
- Appuyer sur la flèche vers la droite va démarrer l'effet complet. Les projecteurs ou les dimmers vont maintenant faire l'effet.
- Appuyer sur la touche PAUSE stoppe ou relance l'effet complet.
- On peut stopper l'effet en utilisant la touche STOP.
- En appuyant sur la flèche de gauche, l'effet s'exécute à l'envers.

Avec la roue codeuse de gauche (INTENSITY), on peut ajuster globalement la taille de tous le groupe d'effet.

Appuyer sur la roue codeuse en la tournant augmente ou diminue la résolution, suivant le setup.

Appuyer sur la roue codeuse ou sur la touche au-dessus place un fader au-dessus de la roue codeuse dans l'affichage. Maintenant on peut aussi l'utiliser pour modifier la valeur.

Utiliser la roue codeuse Vitesse (SPEED) règle la vitesse de tout le groupe d'effet.

Si on utilise la roue codeuse pour augmenter la valeur de Douceur (SOFTNESS), l'effet va être fondu avant et après plus doucement.

Douceur peut être utilisé pour PWM, RANDOM et CHASE effets.

En utilisant la roue codeuse de droite FADE TIME,

En activant ou désactivant le groupe d'effets, le temps de fondu avant ou après sera appliqué avec sa valeur réglée.

Appuyer sur la touche EDIT rappelle le menu Edit pour cet effet. **6.2** Editer les effets.

Appuyer sur la touche LIST ouvre la fenêtre Voir tous les effets en cours (VIEW ALL RUNNING EFFECTS), où on peut avoir une vue d'ensemble de tous les groupes d'effets en cours. **6.6** Menu Tous les effets en cours (ALL RUNNING EFFECTS).



6.4 Customiser un groupe d'effet

Les réglages globaux comme rebond, BPM, intensité, vitesse, etc., sont automatiquement stockés dans le groupe d'effet.

On peut customiser les séquence d'un groupe d'effets en utilisant les touches suivantes.

- ***Echelle de vitesse (SPEED SCALE) :*** Le ratio du réglage de vitesse sera affiché sur la touche. Appuyer sur cette touche ouvre le menu Echelle de vitesse (SPEED SCALE). Appuyer sur une touche ré ajuste le réglage de vitesse. Avec MUL BY 2 ou MUL BY 4, le réglage de vitesse sera multiplié par 2 ou par 4, avec DIV 2. 4 ou 8, le réglage de vitesse sera divisé par 2, 4 ou 8. Appuyer sur la touche 1 :1 rappelle les réglages par défaut.
- ***Vitesse de groupe (SPEED GROUP) :*** La touche affiche la vitesse assignée au groupe. Appuyer sur cette touche ouvre le menu Vitesse de groupe (SPEED GROUP). En appuyant sur une touche, on peut désigner une vitesse de groupe. En utilisant le fader ou la vitesse de groupe assignée, on peut maintenant ajuster la vitesse pour ce groupe d'effet. 5.1.6 Assigner des masters spéciaux.

  Si Individuel (INDIVIDUAL) est sélectionné (réglage par défaut), on ne peut ajuster la vitesse qu'en utilisant la roue codeuse SPEED.

- ***Rebond(BOUNCE) :*** Si cette touche est appuyée (fond sombre), l'ensemble du groupe d'effets se déroulera en premier dans le sens direct, puis dans le sens inverse, etc.
- ***BPM :*** Si cette touche est appuyée (fond sombre), la vitesse de l'ensemble du groupe d'effets sera contrôlée par la reconnaissance automatique de mesure. **2.14** Réglage des signaux sonores.
- ***Vitesse de départ (START SPEED) :*** Appuyer une fois sur cette touche enregistre le réglage de vitesse. La touche affiche la valeur enregistrée. A partir de cet instant, le groupe d'effets démarrera avec cette vitesse, même si cette vitesse a été changée pendant son exécution. Pour effacer la vitesse enregistrée, utiliser la roue codeuse pour régler la vitesse à STOP et appuyer une fois sur la touche Vitesse de départ (START SPEED). Maintenant, aucune vitesse n'est enregistrée et la touche affiche NONE.
- ***Off On Ecrasement (OFF ON OVERWRITTEN) :*** Ce groupe d'effets sera désactivé quand la touche Off On Ecrasement (OFF ON OVERWRITTEN) est appuyée (fond noir) et qu'un autre groupe d'effets dans lequel les mêmes projecteurs/dimmers sont utilisés, est démarré, (réglage par défaut).
  Si cette fonction est désactivée, le groupe d'effets ne sera pas désactivé. Il reste actif, mais affecte les projecteur/dimmers. La touche de ce groupe d'effets dans la bibliothèque d'effets est affichée avec un « 2 » blanc et rouge clignotant. Le nombre identique à quelle position ce groupe sera en relation avec les autres groupes d'effets écrasés. Si cet autre groupe d'effets qui a écrasé ce groupe est désactivé, le groupe d'effets affectera à nouveau les projecteurs/dimmers. Cette fonction est activée par défaut en créant un nouveau groupe d'effets.
- ***Départ synchrone (SYNC START) :*** Si cette touche est appuyée (fond noir) et qu'un autre groupe d'effets a déjà lancé, ce groupe commencera à la même vitesse et à la même position.
- ***Un coup (ONE SHOT) :*** Si cette touche est appuyée (fond sombre), le groupe d'effets sera exécuté une seule fois puis désactivé.

6.5 Groupes d'effets dans des cues

Durant le processus normal d'enregistrement, on peut aussi enregistrer les groupes d'effets dans les cues. Dans les cues, les réglages pour Call(GO,GO-, Pause et Off), intensité, vitesse, douceur et temps de fondu avant et après. (Intensity, SPEED,SOFTNESS et IN/OUT FADE TIME) sont enregistrés. Dans les cues, pas d'autres réglages du groupe d'effets seront enregistrés.(fonction avec presets).

Ou :

Il est aussi possible de créer des cues auxquels un groupe d'effets peut être assigné. Si des groupes d'effets temporaires sont utilisés en créant des cues, une copie du cue sera aussi enregistrée, i.e. il ne dépendra plus du groupe d'effet original.

- Démarrer un groupe d'effet en le sélectionnant dans la bibliothèque d'effets.
- Appuyer une fois sur le bouton Enregistrement (STORE).
- Appuyer une fois sur le bouton exécuteur dans lequel l'appel doit être enregistré. L'appel du groupe d'effets sera enregistré dans le cue avec tous les réglages mentionnés au-dessus. Si un cue est rappelé, le groupe d'effets sera démarré.



En rappelant des groupes d'effets, leurs tailles, vitesse et douceur peuvent être ajusté en fondu avant et après. Si un temps de fondu est réglé dans le groupe d'effets, l'intensité, la vitesse ou la douceur seront automatiquement ajustée en fondu quand le groupe sera démarré.

Dans la feuille exécuteur ou dans Edit séquence, appuyer sur le bouton Effet (EFFECT) (il sera affiché en gris foncé). La fenêtre sera divisée en deux moitiés. La partie haute affiche le cue, la partie basse les rappels des groupes d'effets pour le cue sélectionné, en incluant les paramètres respectifs.

La partie basse affiche tous les rappels des groupes d'effets pour ce cue.

Sélectionner un cue à modifier (il sera affiché avec un cadre bleu). Dans l'affichage de droite, le réglage sera adopté, affiché au-dessus des roue codeuses et sera personnalisable à volonté. Si l'intensité, la vitesse ou la douceur doivent être ajustées en fondu avant ou après quand le groupe d'effets est rappelé, faire un clic droit avec la souris dans la case derrière la valeur dans la colonne **F** (fondu fade). La colonne va montrer un **Y** pour Yes. Appuyer sur Mettre à jour (UPDATE) pour confirmer la modification et l'enregistrer dans le cue.
On peut modifier les cases Nom (Name), Intens, Vitesse (Speed), F, Douceur (Soft) et Fondu (Fade) directement par un clic droit.

6.6 Menu Voir tous les effets en cours (VIEW ALL RUNNING EFFECTS)

Dans ce menu, tous les groupes d'effets actuellement en restitution seront affichés.

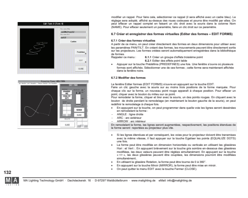
- Appuyer sure la touchez Effet (EFFET) deux fois (Sur les anciennes consoles, cette touche n'est pas nommée et est positionnée entre les touches Vue (VIEW) et Aller à (GOTO). Un marquage approprié peut être commandé chez » MA ou chez un revendeur).

Ou :

- En choisissant un groupe d'effets dans la bibliothèque d'effets, la touche correspondante sera affichée au-dessus des roue codeuse.

Appuyer sur la touche LIST sur l'écran tactile.

- On peut désactiver tous les groupes d'effets simultanément en appuyant sur la touche Tous Off (ALL OFF).
- On peut quitter le menu avec la touche Fermer (CLOSE).
- Dans la partie gauche du menu, tous les groupes d'effets rappelés manuellement seront affichés. Appuyer sur la touche OFF à droite de Manuel (MANUAL) et tous ces groupes d'effets seront désactivés.
- Le milieu du menu montre tous les groupes d'effets qui sont restitués via des faders exécuteurs. Appuyer sur la touche OFF à droite de Exécuteur (EXECUTOR) et tous ces groupes d'effets seront désactivés. **5.1.1** Assigner des groupes d'effets à des faders exécuteurs.
- La partie gauche de ce menu montre tous les groupes d'effets qui sont restitués via des cues. Appuyer sur la touche OFF à droite de Liste de cues (CUELIST) et tous ces groupes d'effets seront désactivés.
- La partie basse du menu montre tous les groupes d'effets rappelés depuis que le dernier cue a été enregistré, en incluant leurs paramètres de restitution respectifs. En enregistrant le cue suivant, tous les rappels de cette feuille seront aussi enregistrés. Il est aussi possible de



modifier un rappel. Pour faire cela, sélectionner ce rappel (il sera affiché avec un cadre bleu). Le réglage sera adopté, affiché au-dessus des roues codeuses et pourra être modifié par elles. On peut effacer un rappel complet en faisant un clic droit avec la souris dans la colonne Nom (NAME). Pour effacer seulement un paramètre, faire un clic droit sur ce paramètre.

6.7 Créer et enregistrer des formes virtuelles (Editer des formes – EDIT FORMS)

6.7.1 Créer des formes virtuelles

A partir de ce menu, on peut créer directement des formes en deux dimensions pour utiliser avec les paramètres PAN/TILT. En créant des formes, les mouvements peuvent être directement sortis sur les projecteurs. Les formes créées seront automatiquement enregistrées dans la bibliothèque de formes.

Rappeler ce menu : **6.1.1** Créer un groupe d'effets troisième point
6.2.1 Editer des effets point table

- Appuyer sur la touche Prédéfinis (PREDEFINES) une fois. Une fenêtre s'ouvre où plusieurs formes sont affichés. Sélectionner une de ces formes ; cette forme sera maintenant affichée dans la fenêtre noire.

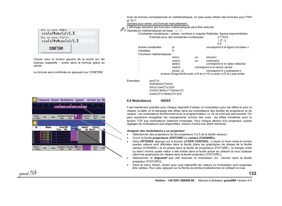
6.7.2 Modifier des formes

La fenêtre Editer formes (EDIT FORMS) s'ouvre en appuyant sur la touche EDIT.
Faire un clic gauche avec la souris sur au moins trois positions de la forme marquée. Pour chaque clic sur la forme, un nouveau point rouge apparaît à chaque position. Pour effacer un point, cliquer avec le bouton du milieu sur ce point.
Pour remodeler la forme, cliquer et tirer avec la souris, un des points rouges. En cliquant avec le bouton de droite pendant le remodelage (en maintenant le bouton gauche de la souris), on peut redéfinir le remodelage à chaque fois.

- En appuyant sur la touche, on peut programmer dans quelle voie les lignes seront dessinées en remodelant la forme :
  - ANGLE : ligne droite
  - ARC : arc extérieur
  - ARROW : arc intérieur

En remodelant la forme, les lignes seront augmentées, respectivement, les positions étendues de la forme seront reportées au projecteur plus vite.

- Si les lignes étendues et par conséquent, les voies pour le projecteur doivent être transmises avec la même vitesse, il faut appuyer sur la touche Egaliser les points (EQUALIZE DOTS) une fois.
- La forme peut être modifiée en dimension horizontale ou verticale en utilisant les glissières Hori : et Vert :. En appuyant brièvement sur la touche gris sombre en-dessous des glissières modifiées, les deux valeurs peuvent être réglées simultanément. En appuyant sur la touche « <> », les deux glissières peuvent être couplées, les dimensions pourront être modifiées simultanément.
- En utilisant la glissière Rotation, la forme peut être tourne de 0 à 360°.
- En appuyant sur la touche Miroir (MIRROR), la forme peut être mise en miroir.
- On peut quitter le menu EDIT avec la touche Fermer (CLOSE).



Cliquer avec le bouton gauche de la souris sur les champs respectifs – entrer alors la formule grâce au clavier

La formule sera confirmée en appuyant sur CONFIRM

Avec de bonnes connaissances en mathématiques, on peut aussi utiliser des formules pour PAN et TILT.

Syntaxe pour entrer une formule manuellement :

L'affichage standard des formules mathématiques peut être exécuté.

Opérateurs mathématiques de base : +,-,*,/

Constantes numériques : entiers, nombres à virgules flottantes, figures exponentielles

Exemple pour des constantes numériques : 2.71818 ; 1.2e-2 ; 0,4

Autres constantes :	pi		correspond à la figure circulaire π
Variables	X		
Fonctions mathématiques :			
-	sin(x)	ou	sinus(x)
-	cos(x)	ou	cosinus(x)
-	abs(x)		correspond à la valeur absolue
-	sqrt(x)	correspond à la racine carrée	
-	pow(x ;y)		correspond à y puissance x

erreurs d'arguments avec x=0 et y<=0 ou avec x<0 et y pas entier.

Exemples :

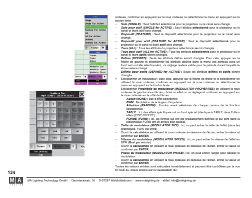
sin(3*x)
Sqrt(abs(x))*sin(x)
Sin(x)*cos(3*x)*pi/2
(cos(x)*abs(x)+1)/pow(x;2)
(cos(0.5*x)*abs(x)+0.5)/2

6.8 Modulateurs INDEX

Il est maintenant possible pour chaque dispositif d'utiliser un modulateur pour les effets et pour la vitesse, la taille, et le décalage des effets dans les modulateurs des feuilles de projecteurs et de canaux. Les modulateurs fonctionnent avec le programmateur i.e. ils ne sont pas permanents. On peut seulement enregistrer les changements comme des cues ; les effets transférés avec le bouton TOP aux modulateurs resteront inchangés. Pour chaque attribut d'un projecteur, quarte réglages de modulateurs sont disponibles, chacun d'entre eux étant individuel.

Assigner des modulateurs a un projecteur

- Sélectionner des projecteurs (ici les projecteurs 3 à 5 de la feuille canaux).
- Ouvrir la feuille ***projecteurs (FIXTURE)*** ou ***canaux (CHANNEL)***.
- Dans ***OPTIONS***, appuyer sur le bouton ***LAYER CONTROL*** ; il reçoit un fond violet et montre quelles valeurs sont affichées dans la feuille (dans les graphiques de vitesse de la feuille canaux (CHANNEL) et en phase dans la feuille de projecteurs (FIXTURE) ; le triangle violet ou blanc montre quelle valeur a été entrée dans la feuille active en utilisant la roue codeuse (dans les graphiques de vitesse dans la feuille projecteur (FIXTURE)).
- Sélectionner le **dispositif** que doit exécuter le modulateur (ici : dimmer dans la feuille projecteur (FIXTURE)).
- Dans le menu Select, choisir pour quel dispositifs les valeurs du modulateur sont supposée être valides. Pour cela, appuyer sur la flèche de droite et sélectionner en utilisant la roue



codeuse, confirmer en appuyant sur la roue codeuse ou sélectionner le menu en appuyant sur le bouton texte.

- ***Solo (SINGLE) :*** Seul l'attribut sélectionné pour le projecteur ou le canal sera changé.
- ***Solo pour actif (SINGLE for ACTIVE) :*** Seul l'attribut **sélectionné** pour le projecteur ou le canal et étant actif sera changé.
- ***Dispositif (FEATURE) :*** Seul le dispositif sélectionné pour le projecteur ou le canal sera changé.
- ***Dispositif pour actif (FEATURE for ACTIVE) :*** Seul le dispositif **sélectionné** pour le projecteur ou le canal et étant **actif** sera changé.
- ***Tous (ALL) :*** Tous les attributs du projecteur sélectionné seront changés.
- ***Tous pour actif (ALL for ACTIVE) :*** Tous les attributs **sélectionnés** pour le projecteur ou le canal et étant **actifs** seront changés.
- ***Définis (DEFINED) :*** Seuls les attributs définis seront changés. Pour cela, appuyer sur la flèche de gauche et sélectionner les attributs désirés dans le menu (les attributs avec un fond vert ont été sélectionnés) ; ce réglage restera valide pour la période durant laquelle le show restera chargé.
- ***Définis pour actifs (DEFINED for ACTIVE) :*** Seuls les attributs **définis et actifs** seront changés.

• Sélectionner un modulateur ; pour cela, appuyer sur la flèche de droite et le sélectionner en utilisant la roue codeuse, confirmer en appuyant sur la roue codeuse ou sélectionner le menu en appuyant sur le bouton texte.

- Sélectionner ***Propriétés du modulateur (MODULATOR PROPERTIES)*** en utilisant la roue codeuse de gauche sous l'écran, choisi un effet ou un réglage et confirmer en appuyant sur la roue codeuse sur le côté de l'écran
  - ***Aucun (NONE) :*** pas d'effet sélectionné
  - ***PWM :*** Modulation de la largeur d'impulsion
  - ***Aléatoire (RANDOM) :*** Fondus avant aléatoires de chaque canaux de la fonction sélectionnée.
  - ***TABLE :*** Ici, des effets spécifiques ont un fond spécial (identique à TABLE dans Edition effets (EDIT EFFECT).
  - ***FORME (FORM) :*** Ici, les formes qui ont été préalablement définies et qui sont dans la bibliothèque FORM ont un arrière plan spécial.
- ***Taille de modulateur (MODULATOR SIZE) :*** Ici, on peut entrer la taille de l'effet (dans les graphiques, 100% est entré)
- Ouvrir la **calculatrice** en utilisant la roue codeuse en-dessous de l'écran, entrer la valeur et confirmer par **ENTER**.
- ***Vitesse du modulateur (MODULATOR SPEED) :*** Ici ,on peut entrer la vitesse de l'effet en BPM (**B**eat **par minute**).
- Ouvrir la **calculatrice** en utilisant la roue codeuse en-dessous de l'écran, entrer la valeur et confirmer par **ENTER**.
- ***Phase du modulateur (MODULATOR PHASE) :*** Ici, on peut entrer l'angle pour décaler le modulateur.
- Ouvrir la **calculatrice** en utilisant la roue codeuse en-dessous de l'écran, entrer la valeur et confirmer par **ENTER**.

Toutes les valeurs entrées sont exécutées immédiatement et peuvent être contrôlées par la vue STAGE ou, mieux encore par la visualisation 3D.

- Effacer les réglages en appuyant trois fois sur CLEAR ; tous les effets seront immédiatement effacés du Programmateur.

Ou

Enregistrer un réglage comme cue :

- Appuyer sur Enregistrer (STORE)
- Appuyer sur une case vide dans la petite fenêtre exécuteur ou sur un bouton exécuteur vide.

L'effet sera enregistré comme un cue ; dans les feuilles, le texte blanc sur fond violet changera en texte jaune sur fond sombre. Si Programmateur seulement (PROGRAMMER ONLY) a été activé, tous les dispositifs disparaîtront de la feuille. Ce cue peut maintenant être exécuté ou édité comme une séquence normale.

Appliquer des effets aux modulateurs :

En transférant des effets aux modulateurs, on peut exécuter des changements très rapidement. Comme l'effet sera permanent, on peut effacer un changement temporaire après son exécution ou l'enregistrer comme un cue.

- Lancer l'effet dans la bibliothèque d'effets.
- Appuyer sur ***TOP***.
- Appuyer sur le bouton effet de l'effet en cours de la bibliothèque d'effets.

L'effet stoppe (disparaît du menu Tous les programmes lancés (ALL RUNNING PROGRAMS) et ses réglages peuvent maintenant être vus ans les modulateurs. Tous les projecteurs impliqués sont marqués par une barre rouge ; tous les réglages venant de l'effet ont un fond violet sombre dans les modulateurs (tous les modulateurs modifiés ont un fond violet).

7 Effets BITMAP

En plus des effets mentionnés au chapitre 6, on peut utiliser la fonction effet BITMAP pour exécuter des graphiques dans une matrice d'appareils. On peut aussi bien créer des graphiques Bitmap sur PC et les importer ou les créer directement en mode DRAW. Avec CREATE TEXT, on peut aussi créer des textes en graphique Bitmap. Le paramétrage pour ces effets est une matrice d'appareils à créer dans SETUP. Dans l'éditeur, on peut assigner des effets (e.g. rotation, zoom, etc.) et une disposition à la disposition des appareils. Les effets Bitmap peuvent être assignés aux exécuteurs et être contrôlés très facilement , comme des effets normaux.
FAIRE ATTENTION A CE QUE LES TYPES D'APPAREILS UTILISES ONT LA FONCTION UTILISEE DANS L'EFFET.

7.1 Créer une disposition pour un effet Bitmap

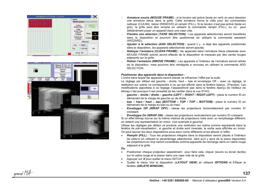
Assigner les appareils dans le setup :
Dans le setup, on peut créer une matrice qui sera visible dans la vue Stage ;ce qui aide à créer des effets Bitmap ;

- Appuyer sur ***SETUP***
- Appuyer sur Accès complet (***FULL ACCESS***)
- Appuyer sur Setup de scène (***STAGE SETUP***)
- Fixer Colonnes (***COWLS***) et Lignes (***ROWS***) en utilisant la calculatrice (nombre de lignes horizontales et verticales de la matrice)
- Utiliser Largeur (***WIDTH***) et Hauteur (***HEIGHT***) pour fixer l'écart horizontal et vertical entre les lignes
- Utiliser Faire (***MAKE***) pour exécuter la paramétrage
- Appuyer sur « **X** » pour quitter le menu

Créer une disposition :
Ici, on peut créer des dispositions qui pourront être assignées plus tard à un effet Bitmap.

- Ouvrir le menu Voir la disposition (LAYOUT VIEW) en utilisant Créer une fenêtre (CREATE A WINDOW).
- Appuyer sur Choisir une disposition (***CHOOSE LAYOUT***) et utiliser la roue codeuse pour sélectionner et confirmer un numéro de disposition libre dans la vue d'ensemble..
- Ouvrir les ***OPTIONS*** ('appuyer sur le bouton jaune dans le coin en haut à gauche).
- Appuyer sur ***SETUP*** pour ouvrir le menu MANIPULATE / SETUP LAYOUT.
- Cliquer sur la ligne Etiquette (***LABEL***) et entrer un nom pour la disposition ; confirmer avec ***ENTER***.
- Sélectionner les appareils à utiliser dans la disposition (dans la fenêtre STAGE, FIXTURE ou CHANNEL).
- Entrer les valeurs pour Lignes (***ROWS***) et Colonnes (***COLUMNS***) (nombre de colonnes et de lignes constituant la grille) ; appuyer sur la case va ouvrir la calculatrice ; après avoir saisi ces valeurs, confirmer avec ***ENTER***. Le menu va maintenant montrer la grille sélectionnée où on peut placer les appareils.
- Transférer les appareils dans la disposition.

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de



- *Armature souris (MOUSE FRAME) :* si le bouton est activé (texte en vert) on peut dessiner une armature bleue dans la grille. Cette armature forme la cible pour les commandes nettoyer (CLEAN), retirer (REMOVE) et remplir (FILL). Si le bouton n'est pas activé (texte en gris), la grille peut être remplie en utilisant la commande remplir (FILL), ou on peut délibérément poser un appareil dans une case vide.
- *Prendre une sélection (TAKE SELECTION) :* Les appareils sélectionnés seront transférés dans la disposition et pourront être positionnés en utilisant la commande assistant (WIZZARD).
- *Ajouter à la sélection (ADD SELECTION) :* quand il y a déjà des appareils positionnés dans la disposition, les appareils sélectionnés seront ajoutés.
- *Nettoyer l'armature (CLEAN FRAME) :* les appareils dans l'armature bleue (dessinée avec MOUSE FRAME activé) seront effacés de la disposition et marqués par des carrés rouges adjacents sur la grille.
- *Retirer l'armature (RMOVE FRAME) :* Les appareils à l'intérieur de l'armature seront retirés de la disposition, mais pourront être réintégrés à nouveau en utilisant la commande ADD SELECTION.

Positionner des appareils dans la disposition :
L'ordre dans lequel les appareils seront placés va influencer l'effet par la suite.
Le réglage par défaut est gauche - droite, haut – bas et enveloppe Off – avec ce réglage, la restitution sur scène va correspondre à ce qui est affiché dans la fenêtre Aperçu (Preview). Les modifications apportées à ce réglage n'apparaîtront pas dans la fenêtre Aperçu de l'éditeur de bitmap c'est pourquoi il est conseillé de les vérifier dans la vue STAG.

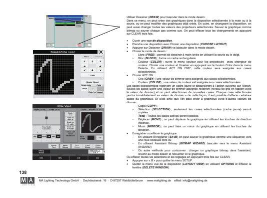
- ***gauche – droite / droite – gauche (LEFT – RIGHT / RIGHT-LEFT) :*** place le numéro ID en démarrant de la marge de gauche ou de droite
- ***bas – haut / haut – bas (BOTTOM – TOP / TOP – BOTTOM) :*** place le numéro ID en démarrant de la marge du bas ou du haut.
- ***Enveloppe Off (WRAP OFF) :*** classe les projecteurs horizontalement par numéro ID croissant.
- ***Enveloppe On (WRAP ON) :*** classe les projecteurs verticalement par numéro ID croissant.

Si un effet bitmap tourne sur la même matrice de projecteurs mais avec un remplissage différent, on obtient une représentation en miroir. (voir exemple à gauche)
Utiliser les réglages par défaut va produire une restitution sur scène comme représenté dans la fenêtre de pré-visualisation ; si gauche et droite sont inversés, la sortie sera affichée en miroir. On peut sauver les deux dispositions sous deux noms différents et les allouer à l'effet.

- ***Remplir (FILL) :*** Tous les projecteurs intégrés dans la disposition seront placés à l'intérieur de celle-ci en utilisant le paramétrage sélectionné. (tant qu'il y aura de la place disponible) les projecteurs en trop seront considérés comme appareils de rechange dans un cadre rouge adjacent à la grille.

Ou

- Positionner chaque projecteur séparément ; pour faire cela, cliquer (souris ou écran tactile) sur le cadre rouge et le placer dans une case vide de la grille.
- Appuyer sur ***X*** pour quitter le menu SETUP.
- Quitter le menu Voir la disposition (***LAYOUT VIEW***) en utilisant ***OPTIONS*** et Effacer la fenêtre (***DELETE WINDOW***).



Utiliser Dessiner (***DRAW***) pour basculer dans le mode dessin.
Dans ce menu, on peut créer des graphiques dans la disposition sélectionnée à la main ou à la souris, ou on peut modifier des graphiques déjà créés. En outre, en changeant la disposition, on peut aussi changer toutes les valeurs des projecteurs sélectionnés. Sauver le graphique comme bitmap ou sauver chaque pas comme cue. On peut effacer tous les changements en appuyant sur CLEAR trois fois.

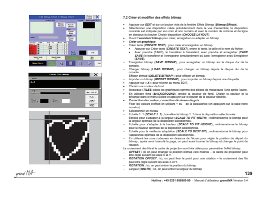
- Ouvrir une ***vue de disposition***.
- Prendre une disposition avec Choisir une disposition (***CHOOSE LAYOUT***)
- Appuyer sur Dessiner (***DRAW***) va basculer dans le mode dessin.
- Choisir le mode de dessin :
  - Libre (***FREE***) ; permet de dessiner à main levée en utilisant la souris ou le doigt.
  - Bloc (***BLOCK***) ; forme un cadre rectangulaire
  - Couleur (***COLOR***) ; ouvre le menu couleur pour les projecteurs avec changeur de couleur. Choisir une couleur et l'insérer en appuyant sur le bouton Color dans le menu Delecte. En utilisant ACT ON CMY, cette couleur sera assignée aux cases sélectionnées.
- Choisir ACT ON
  - Gris (***GREY***) ; une valeur de dimmer sera assignée aux cases sélectionnées.
  - Couleur (***COLOR***) ; une valeur de couleur est assignée aux cases sélectionnées.

Les cases sélectionnées reçoivent un cadre jaune et disparaîtront à l'action suivante sur l'écran. Seules les cases ayant une valeur de dimmer assignée resteront (niveau de gris en rapport avec la valeur de dimmer) et on peut sélectionner de nouvelles cases. Chaque case sélectionnée perdra immédiatement sa valeur de dimmer – de cette façon, il est possible d'effacer certaines cases du graphique. Et c'est ainsi que l'on peut créer a graphique avec d'autres valeurs de dimmer.

  - Copie (***COPY***) ;
  - Sélection (***SELECTION***) ; seulement les cases sélectionnées (cadre jaune) seront copiées.
  - ***Total*** ; Toutes les cases actives seront copiées.
  - Déplacer (***MOVE***) ; on peut déplacer le graphique en utilisant les touches de direction (flèches).
  - Miroir (***MIRROR***) ; on peut faire un miroir du graphique en utilisant les touches de direction.
- Enregistrer ou effacer le graphique.
  - En utilisant Enregistrer (***SAVE***) on peut sauver le graphique comme une séquence vers une roue codeuse libre ou
  - En utilisant Assistant Bitmap (***BITMAP WIZARD***) basculer vers le menu Assistant (WIZARD)
  - Ou autre méthode pour contourner : charger un graphique bitmap dans l'assistant, revenir au mode dessin et retoucher ici le graphique.

Ou effacer toutes les sélections et les réglages en appuyant trois fois sur CLEAR.

- Appuyer sur « ***X*** » pour quitter le menu SETUP.
- Quitter le menu vue de la disposition (***LAYOUT VIEW***) en utilisant ***OPTIONS*** et Effacer la fenêtre (***DELETE WINDOW***).

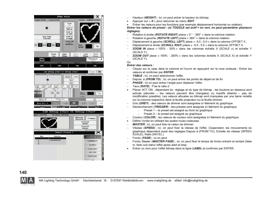


7.2 Créer et modifier des effets bitmap

- Appuyer sur ***EDIT*** et sur un bouton vide de la fenêtre Effets Bitmap (***Bitmap Effects***).
- Sélectionner une disposition créée précédemment dans la vue d'ensemble; la disposition courante est indiquée par son nom et son numéro et avec le numéro de colonne et de ligne en dessous du bouton Choisir disposition (***CHOOSE LAYOUT***).
- Ouvrir l'**assistant bitmap** pour créer, enregistrer ou adapter un bitmap.
- ***Créer un graphique***
- – Créer texte (***CREATE TEXT***) ; pour créer et enregistrer un bitmap.
  - Appuyer sur Créer texte (***CREATE TEXT***), entrer le texte, la taille et le nom du fichier.
  - Avec prendre (TAKE), le transférer à l'assistant, avec prendre et enregistrer (***TAKE SAVE***) le transférer et l'enregistrer simultanément ou juste l'enregistrer avec Enregistrer (***SAVE***).
- – Enregistrer bitmap (***SAVE BITMAP***) ; pour enregistrer un bitmap sur le disque dur de la console.
- – Charger bitmap (***LOAD BITMAP***) ; pour charger un bitmap depuis le disque dur de la console.
- – Effacer bitmap (***DELETE BITMAP***) ; pour effacer un bitmap.
- – Importer un bitmap (***IMPORT BITMAP***) ; pour importer un bitmap depuis une disquette.
- Appuyer sur « ***X*** » pour revenir au menu EDIT.
- Choisir une couleur de fond.
- Mosaïque (***TILES***) place les graphiques comme des pièces de mosaïques l'une après l'autre.
- En utilisant fond (***BACKGROUND***), choisir la couleur de fond. Choisir la couleur et la brillance dans le menu Select et appuyer sur le bouton de la couleur désirée.
- ***Correction de couleur, correction de niveau de gris***
- – Fixer les valeurs d'offset en utilisant + ou – de la calculatrice (en appuyant sur la case noire numéro).
- Sélectionner un niveau
- – Echelle 1 :1 (***SCALE 1 :1***) ; transfère le bitmap 1 :1 dans la disposition sélectionnée.
- – Echelle pour s'adapter à la largeur (***SCALE TO FIT WIDTH***) ; redimensionne le bitmap pour la largeur optimale de la disposition sélectionnée.
- – Echelle pour s'adapter à la hauteur (***SCALE TO FIT HEIGHT***) ; redimensionne le bitmap pour la hauteur optimale de la disposition sélectionnée.
- – Echelle pour la meilleure adaptation (***SCALE TO BEST FIT***) ; redimensionne le bitmap pour l'apparence optimale de la disposition sélectionnée.
- – En utilisant les roue codeuses en dessous de l'écran pour régler la position de départ du bitmap ; après avoir basculé la page, on peut aussi tourner le bitmap et changer le point de rotation.

Le croisement des fils et le cadre de projection sont très utiles pour paramétrer l'effet bitmap.

- – ***OFFSET :*** Ici on peut changer la position bitmap vers matrice – le cadre de projection peut être réglé suivant les axes X et Y.
- – ***ROTATION OFFSET :*** Ici, on peut fixer le point pour une rotation – le croisement des fils peut être réglé suivant les axes X et Y.
- – ***ROTATION :*** Ici, on peut entrer la position du bitmap
- – Largeur (***WIDTH***) : Ici, on peut entrer la largeur du bitmap



- Hauteur (***HEIGHT***) : Ici, on peut entrer la hauteur du bitmap.
- Appuyer sur « ***X*** » pour retourner au menu ***EDIT***.
- Entrer les valeurs pour les fonctions (par exemple déplacement horizontal ou rotation).

Entrer les valeurs de preset : (si TOGGLE est actif = en vert, on peut paramétrer plusieurs réglages).

- Rotation à droite (***ROTATE RIGHT***) place « 0 ° - 360° » dans la colonne rotation.
- Rotation à gauche (***ROTATE LEFT***) place « 360° » dans la colonne rotation.
- Déplacement à gauche (***SCROLL LEFT***) place « -5.0 ; 5.0 » dans la colonne OFFSET X.
- Déplacement à droite (***SCROLL RIGT***) place « -5.0 ; 5.0 » dans la colonne OFFSET X.
- ***ZOOM IN*** place « 100% - 50% » dans les colonnes échelle X (SCALE x) et échelle Y (SCALE Y).
- ***ZOOM OUT*** place « 100% - 200% » dans les colonnes échelle X (SCALE X) et échelle Y (SCALE Y).

Ou

Entrer des valeurs :

- Cliquer sur la case dans la colonne et l'ouvrir en appuyant sur la roue codeuse ; Entrer les valeurs et confirmer par ***ENTER***.
- ***TABLE*** ; Ici, on peut sélectionner l'effet.
- Depuis à (***FROM TO***) ; Ici, on peut entrer les points de départ et de fin.
- ***PHASE*** ; Ici on peut entrer l'angle pour déplacer l'effet.
- Taux (***RATE***) : Fixe le ratio d
- Placer ACT ON ; dépendant du réglage et du type de bitmap , les boutons en dessous sont activés (allumés – les valeurs peuvent être changées) ou inactifs (éteints – pas de modification possible). Les valeurs allouées au bitmap sont marquées par une barre violette sur la colonne respective dans la feuille projecteur ou la feuille dimmer.
- Gris (***GREY***) : des valeurs de dimmer sont assignées à l'élément du graphique
- Déclenchement (***TRIGGER***) : des presets sont assignés à l'élément du graphique
  - Preset 1 – le preset est assigné au fond du graphique
  - Preset 2 – le preset est assigné au graphique
- Couleur (***COLOR***) : les valeurs de couleur sont assignées à l'élément du graphique.
- Définir l'ordre en utilisant les quatre roues codeuses.
- ***MASTER*** ; ici, on peut fixer la valeur de dimmer.
- Vitesse (***SPEED***) ; ici, on peut fixer la vitesse de l'effet. (Cependant, les mouvements du graphique dépendent aussi des réglages Depuis à (FROM TO), Echelle de vitesse (SPEED SCALE), Ratio (RATE)).
- Fondu (***FADE***) ; ici on peut
- Fondu Master (***MASTER FADE***) ; ici, on peut fixer le temps de fondu entrant et sortant (fade in, fade out) dans l'effet après start et stop.
- Entrer un nom pour l'effet bitmap dans la ligne ***LABEL*** et confirmer par ENTER.

Placer un effet bitmap sur un fader ou un bouton :

- ***Appuyer*** sur ASSIGN ***une fois.***
- – Appuyer sur bouton exécuteur pas encore assigné

Ou

- – Appuyer sur un fader exécuteur (petite fenêtre vide exécuteur)
- Dans le menu ***ASSIGN***, appuyer sur le bouton Effet Bitmap (***BITMAP EFFECT***)
- Dans la vue d'ensemble, sélectionner l'effet désiré en utilisant la roue codeuse et quitter le menu en appuyant sur « ***X*** ».

7.3 Démarrer un effet

- Ouvrir la fenêtre effet bitmap (***BITMAP EFFECT***)
- Appuyer sur le bouton dans la bibliothèque d'effets bitmap (***BITMAP EFFECT***)

Ou, si l'effet a été placé dans un bouton ou un fader :

- Démarrer l'effet en utilisant le fader ou le bouton.

Comme c'est le cas avec les effets, on peut modifier la vitesse pendant que l'effet tourne.

ATTENTION ! Si on ouvre l'assistant bitmap dans le menu EDIT, l'effet reste actif !

8 Contrôle à distance

8.1 Time Code

Toutes les séquences, chases et cues sur la **grandMA** peuvent être synchronisés par Linear Time Code (LTC) ou MIDI Time Code (MTC).
La synchronisation Time Code peut être utilisée pour déclencher un ou plusieurs contrôleurs synchronisés avec des enregistrements audio ou vidéo. La norme de la SMTPE (Society of Motion Picture Television Engineers) 24, 25 ou 30 trames par secondes avec compensation (Drop Frame et Non Drop Frame) est une information codée de temporisation, par exemple enregistrée sur une piste d'une bande multipiste (gamme de fréquence 1 à 2 kHz). Normalement ce Time Code est déjà ajouté à la compilation de la musique, par exemple pour affichage, mais il peut aussi être enregistré plus tard dans un simple studio d'enregistrement. Si la musique est enregistrée en stéréo, une troisième piste est nécessaire pour le Time Code.
Toutes les séquences programmées sur la **grandMA** peuvent être synchronisées avec du Time Code.
Pendant la lecture d'une bande, l'information Time Code est transmise au contrôleur connecté. Chaque contrôleur a une mémoire interne qui déclenche l'activation d'un programme particulier à une trame temporelle particulière. Sur la **grandMA**, contrôleur Time Code externe LTC peut être connecté par une prise jack et le contrôleur MTC par un connecteur Midi IN à l'arrière de la table.

8.1.1 Introduction au Système Time Code

Voici les principaux avantages du nouveau Système Time Code :

- Les shows Time Code sont organisés dans une bibliothèque. Les fonctions basiques du Time Code telles que éditer, copier, effacer, etc. sont totalement compatibles avec la syntaxe de la console.
- Les shows Time Code sont totalement contrôlables par la Ligne de Commande. Ainsi vous pouvez déclencher immédiatement le show Time Code 5 à partir d'un macro.
- Les commandes GOTO sont supportées et utilisées par défaut lors de l'enregistrement des GOs. Cela signifie qu'un show Time Code se réfère aux numéros absolus de Cue.
- Les noms et numéros de Cue sont affichées dans le show Time Code.
- Tous les types de déplacement de Fader Executor peuvent être enregistrés. Ainsi il est possible d'enregistrer le changement de la vitesse d'un Chaser ou un fondu manuel.
- La réduction automatique des données de fader, réduit grandement la quantité de mouvements de faders enregistrés et permet d'éditer facilement le show à la main plus tard.
- L'édition du show peut se faire soit en mode graphique, soit en mode texte. Le mode texte supporte les filtres, ainsi il est possible de ne voir que les Executors que l'on souhaite.
- Programmation à l'aveugle (Blind)
- Pas de limitation du nombre de shows Time Code exécutés en même temps, sauf bien sûr la limite de la mémoire.
- Pas de restrictions pour les utilisateurs sans souris. Le show Time Code peut être entièrement édité avec les roues codeuses et/ou les écrans tactiles.
- Les shows Time Code peuvent être "protégés en écriture". Ainsi si vous voulez seulement voir vos shows, vous ne risquez pas de les effacer par erreur.
- Le copier/coller d'un show Time Code à l'autre est maintenant possible. Les shows Time Code peuvent être fusionnés.

- Fonction Autostart des shows Time Code, par exemple le show est automatiquement chargé et exécuté à la détection du bon signal SMTPE.
- Fonction Repeat avec nombre de répétition paramétrable pour les show Time Code avec synchronisation interne.

8.1.2 Créer un show Time Code

Graphiquement, avec les écrans tactiles ou la souris :

- Ouvrir une fenêtre de bibliothèque Time Code
- Appuyer sur l'écran dans une touche de show Time Code. La barre de contrôle Time Code pour ce show apparaît sur la droite.
- Entrer le nom du show Time Code avec le clavier PC.
- Presser le champ EDIT dans la barre de contrôle Time Code pour ouvrir l'éditeur Time Code.

Avec la Ligne de Commande

- EDIT TIMECODE X ENTER. Affiche l'éditeur et la barre de contrôle Time Code pour le show Time Code "X". Il n'y a pas de touche matérielle TIMECODE sur la ***grandMA*** mais il est possible de l'entrée dans la Ligne de Commande ou dans une macro avec le clavier.

En combinant les deux méthodes :

- EDIT puis presser une touche à l'écran dans la bibliothèque Time Code.

Si le show Time Code sélectionné est vide, seul l'éditeur vide s'affiche et vous pouvez commencer à enregistrer un show ou l'éditer à la main.

8.1.3 Exécuter un show Time Code

Graphiquement, avec les écrans tactiles ou la souris :

- Presser une touche à l'écran dans la bibliothèque Time Code pour faire apparaître la barre de contrôle Time Code associée.
- Utiliser les cellules avec les symboles classiques de contrôle d'un lecteur CD (lecture, pause, stop…) pour contrôler la restitution du show.

Avec la Ligne de Commande

- COMMAND TIMECODE X ENTER. COMMAND est l'une des commandes d'exécution qui se trouvent au dessus des touches des pages. Utiliser GO+, PAUSE, <<<, >>>, ON et OFF.

En combinant les deux méthodes :

- COMMAND (comme décrit ci-dessus) puis presser une touche à l'écran dans la bibliothèque Time Code.

Description des commandes de restitution :

Etat	Ligne de Commande	Description
STOP	OFF	Show arrêtait, pas de restitution
PAUSE	PAUSE	Show arrêtait, restitution pour le temps courant
PLAY	GO+	Show exécuté
RECORD	STORE	Show enregistré
JUMP BACK	<<<	Saut à la césure précèdent le temps courant
JUMP FORWARD	>>>	Saut à la césure suivant le temps courant

Si un show est en cours de restitution, la touche correspondante dans la bibliothèque Time Code affiche le temps courant. Dans le cas d'une enregistrement, la touche clignote rouge en plus, avec l'indication "REC." (ENREG.).

External / Internal Sync

Les comportements de PLAY et RECORD sont réglés dans la page de synchronisation des options.

Si la synchronisation est réglée sur "internal", le temps s'écoule de façon continue, basé sur l'horloge interne.

Si la synchronisation est réglée sur "SMPTE", le temps courant du show Time Code dépend du signal SMTPE d'entrée. Si réglée sur MIDI, c'est le MTC (Midi Time Code) qui est utilisé.

Dans la barre de titre de la bibliothèque Time Code apparaît l'indicateur SMPTE. Que le show utilise ou pas le mode SMPTE, le signal d'entrée SMTPE et le format de trame (DF ou NDF) sont toujours affichés.

Si un show utilise le SMPTE (synchronisation externe), le temps local dans le show peut différer du temps externe SMPTE. A l'aide du recalage (offset) dans le menu des options, il est possible de régler un temps de recalage qui est enlevé au temps externe SMPTE.

Les shows utilisant une synchronisation interne peuvent avoir une fonction de répétition définie par l'utilisateur. Ces paramètres se trouvent aussi dans le menu des options.

PRE ROLL & AFTER ROLL, élimination des DROPOUTS

Le SMPTE étant un signal analogique, des fluctuations peuvent se produire. Des erreurs se produisent très souvent lors de l'enregistrement su signal Time Code. Ces erreurs sont appelées DROPOUTS.

Comme de petites erreurs ne doivent bien sûr pas affecter le show, elles sont automatiquement filtrées. Ce filtrage est contrôlé par deux valeurs : ***PRE ROLL*** et ***AFTER ROLL***.

PRE ROLL définit la durée pendant laquelle un signal doit être exempt d'erreur avant qu'il soit accepté par la console.

Une petite valeur de PRE ROLL signifie que la console réagit plus vite aux signaux SMPTE entrants.

AFTER ROLL définit la durée pendant laquelle un signal doit, être de façon continue, en erreur, ou absent, avant qu'il soit considéré comme terminé. Pendant cette durée, la console continue le show en utilisant sa base de temps interne.

Une petite valeur d'AFTER ROLL signifie que la console s'arrête plus vite après que le signal SMPTE se soit arrêtait. Mais elle est donc aussi plus sensible aux erreurs dans le signal SMPTE.

Les paramètres pour PRE ROLL ET AFTER ROLL se trouvent dans le **menu contextuel de la bibliothèque Time Code**. Faire un clic droit dans la barre de titre correspondante pour y accéder.

Les termes PRE ROLL et AFTER ROLL ont une signification historique. Au début de l'ère qu Time Code, on voyait les immenses bandes magnétiques contenant les signaux Time Code et audio tourner (roll) dans les lecteurs.

Changer le temps courant à la main

Si le show est en restitution ou en enregistrement avec une synchronisation externe, il n'est pas possible de changer le temps à la main.

En revanche il y a différentes manières de changer le temps courant du show lorsque la base de temps interne est utilisée :

Graphiquement, avec la souris

– Faire un clic gauche quelque part dans la ligne de temps

Avec la roue codeuse :

– Tourner la roue codeuse représentant le temps (la plus à gauche) pour changer le temps courant. Chaque cran de la roue codeuse correspond à une trame'

- Si la roue codeuse est pressée et tournée simultanément, chaque cran correspond à une seconde.
- Si la roue codeuse est pressée sans tourner, un temps absolu peut être entré.

Avec les commandes "Suivant/Précédent"

- Ce sont les symboles aux extrémités dans la barre de contrôle Time Code et les fonctions <<< et >>> pour la Ligne de Commande.
- Le temps saute à la césure la plus proche dans la direction choisie.

Avec la roue codeuse des événements/event (deuxième) dans la barre :

- Lorsqu'un nouvel événement est sélectionné, le temps saute au temps exact de l'événement.

8.1.4 Enregistrer un Show Time Code

L'enregistrement n'est possible que si le show Time Code n'est pas protégé en écriture (menu options).

L'enregistrement sera toujours "en direct sur scène" et peut être fait de trois façons différentes :

a) Enregistrement totalement automatique avec synchronisation externe. Le temps courant est donné par le signal SMPTE et chaque commande ou mouvement de fader est ajouté au show Time Code jusqu'à ce que le show soit stoppé ou mis en pause. Vos actions et les éléments déjà préenregistrés dans le show seront en direct sur la scène. Vous pouvez répéter le processus d'enregistrement pas à pas pour ajouter de plus en plus de détails à votre show.

b) Enregistrement totalement automatique avec synchronisation interne. Selon le même principe qu'avec une synchronisation externe. Le temps s'écoule de façon continue, mais vous définissez quand commencer et quand terminer.

c) Enregistrement manuel semi-automatique. Dans ce mode le temps ne s'écoule pas, bien que votre show soit en mode enregistrement. Entre chaque commande que vous voulez enregistrer, vous pouvez régler à la main le temps d'enregistrement avec une roue codeuse ou directement en pressant simplement la première roue codeuse pendant la durée souhaitée. C'est probablement la meilleure façon d'éditer un show pour l'utilisateur expérimenté qui a déjà sous les yeux une conduite définissant les temps. Les commandes des faders peuvent aussi être enregistrées de cette façon.

Commencer l'enregistrement :

- **L'enregistrement automatique** est commencé en pressant le symbole record/enreg. dans la barre de contrôle Time Code (le symbole rouge).

En fonction du paramètre de synchronisation (dans le menu des options) le show est enregistré avec une synchronisation interne ou externe.

L'enregistrement automatique peut aussi être déclenché depuis la Ligne de Commande de la même façon qu'une macro est enregistrée : STORE TIMECODE X ENTER ou STORE suivi d'une pression sur la touche dans la bibliothèque Time Code.

- **L'enregistrement manuel** est commencé en pressant la touche MANUAL RECORD (enregistrement manuel) dans l'éditeur Time Code.

Arrêter l'enregistrement :

- L'enregistrement est stoppé lorsque la touche PAUSE ou STOP est pressée.
- L'enregistrement automatique avec synchronisation interne est aussi interrompu lorsqu'un nouveau temps est entré.
- L'enregistrement n'est PAS INTERROMPU lorsque l'on ferme l'éditeur Time Code. Donc surveillez bien ce qui est en cours d'enregistrement, sans quoi vous risquer de vous retrouver avec un show Time Code énorme plus tard.

Après l'enregistrement, en particulier si les mouvements de faders ont été enregistrés, c'est une bonne idée d'utiliser l'option **DO FADER DATA REDUCTION** (dans le menu des options). Ceci permet d'alléger votre show et de faciliter l'édition ultérieure. Le processus de réduction de donnée des faders garantit que le signal après compression ne diffère pas de l'original de plus d'1 trame à la fois et d'1% en valeur. En général les enregistrements de faders sont réduits à 20% ou moins de leur taille d'origine.

La Longueur du Show

Pendant l'enregistrement, la longueur du show est automatiquement étendue si nécessaire. Cela arrive aussi lorsque des événements sont ajoutés manuellement après la longueur actuelle (voir l'édition manuelle).

La longueur d'un show devient très importante si vous prévoyez d'utiliser la synchronisation interne et la fonction de répétition. En association avec le paramètre "when reaching the end" / "à la fin" (dans le menu des options), ça vaut la peine de prendre considérer quelle devrait être la longueur du show.

La longueur du show Time Code peut être changée dans le menu des options.

8.1.5 Edition manuelle d'un Show Time Code

L'édition n'est permise que si les show Time Code n'est PAS protégé en écriture (menu des options).

Gestion des Pistes (Tracks)

Un show Time Code est composé de ***PISTES (TRACKS)*** :

Une PISTE a une fonction spécifique. Actuellement, seules les **PISTES EXECUTOR (EXECUTOR TRACKS)** sont implémentées. Mais dans le futur il est concevable que des pistes pour submasters, vitesses globales, etc. soient implémentées. Ainsi une piste se rapporte toujours à un Executor spécifique. Il n'est pas possible d'avoir deux pistes pour le même Executor.

Une PISTE est composée de **SOUSPISTES (SUBTRACKS)** :

Une SOUSPISTE a une fonction spécifique qui se rapporte à sa "piste parente". Par exemple, une souspiste d'une piste Executor peut correspondre à la fonction de fondu (crossfade). Une souspiste se rapporte toujours à une fonctionspécifique. Il n'est pas possible d'avoir deux souspistes pour la même fonction.

Chaque piste Executor a au moins une souspiste pour commandant la fonction Executor. Les souspistes pour les mouvements des faders sont ajoutées si nécessaire.

Une SOUSPISTE contient des **EVENEMENTS (EVENTS)** :

Un EVENEMENT contient une TEMPS (TIME) et une DONNEE (DATA). la DONNEE est interprétée suivant la fonction assignée à la SOUSPISTE.

Ajouter des Pistes

Des PISTES sont automatiquement ajoutées lors de l'enregistrement. Mais il est bien sûr possible d'ajouter des pistes à la main :

- Presser la touche TRACK FUNCTIONS ou faire un click droit à la souris dans l'affichage de la piste (track) de l'éditeur du show Time Code (du côté gauche, sous la petite touche).
- Sélectionner ADD NEW TRACK.
- Choisir une Executor de la liste ou presser simplement le bouton matériel Executor. Il est aussi possible d'entrer EXEC 17 ENTER dans la Ligne de Commande. Une piste Executor pour cet Executor est ajoutée au show Time Code si elle n'existait pas déjà.

Changer l'Executor

Changer l'Executor d'une piste déjà existante se fait de façon très similaire l'ajout une nouvelle piste.

- Choisir la piste que l'on souhaite change (avec la roue codeuse des pistes ou en pressant à l'écran la piste).
- Presser la touche TRACK FUNCTION
- Sélectionner CHANGE EXECUTOR dans la liste. Le reste est similaire à l'ajout d'une nouvelle piste.

Ajouter des Souspistes

Des SOUSPISTES sont automatiquement ajoutées lors de l'enregistrement. Mais il est bien sûr possible d'ajouter des souspistes à la main. Des souspistes peuvent être ajoutées seulement à des pistes existantes :

- Choisir une piste (avec la roue codeuse dans la barre ou en la touchant).
- Presser la touche TRACK FUNCTIONS ou faire un clic droit à la souris sur la Piste.
- Sélectionner ADD NEW SUBTRACK.
- Choisir dans la liste le type de la nouvelle souspiste.

Effacer des Pistes ou des Souspistes

- Choisir une piste (avec la roue codeuse dans la barre ou en la touchant).
- Presser la touche TRACK FUNCTIONS ou faire un clic droit à la souris sur la Piste.
- Sélectionner DELETE TRACK.
- Si la piste contient des évènements, une confirmation est demandée. Sinon la Piste est effacée immédiatement.
- Si la première souspiste est effacée (comme un piste de commande executor), la piste entière avec toutes ses soupistes sont effacées.

Agrandir / Réduire l'affichage des Pistes (EXPAND / COLLAPSE)

Les pistes peuvent être **AGRANDIES (EXPANDED)** ou **REDUITES (COLLAPSED)**. Si une piste est agrandie, toutes ses souspistes sont visibles. Tandis que si une piste est réduite, toutes ses pistes, sauf la première, sont masquées. Pour une piste executor, la première souspiste est toujours la souspiste commandant l'executor.

Cette fonctionnalité ne concerne que l'affichage. Les souspistes masquées sont toujours exécutées.

Une piste agrandie est repérée par un "+", une piste réduite par un "-".

Cliquer sur ce symbole pour agrandir/réduire la piste.

codeuse des pistes dans la barre pour change l'état sélectionné/désélectionné d'une piste.

Le menu TRACK FUNCTIONS contient des fonctions permettant de sélectionner/désélectionner toutes les pistes en même temps. Ces fonctions sont aussi accessibles directement par les touches "R" (Reset toutes les pistes donc les désélectionne) et "S" (Sélectionne toutes les pistes).

Actuellement sélectionner des pistes n'a aucun effet sur la fonction de restitution. C'est une fonction d'affichage et d'édition uniquement. Cependant dans les prochaines versions, il est prévu que ceci corresponde à un mode de restitution particulier, pour permettre la restitution en sortie des pistes sélectionnées.

Le menu TRACK FUNCTIONS contient des fonctions permettant d'agrandir/réduire toutes les pistes en même temps.

Sélectionner des Pistes

Les pistes peuvent être SELECTIONNEES individuellement. Une piste sélectionnée est affichée avec une couleur plus foncée.

Seules les pistes sélectionnées sont affichées dans le mode (d'affichage) TEXTE. Pour certaines fonctions, c'est important qu'une piste soit sélectionnée ou pas. Cependant pour des opérations normales, dans le mode graphique, il n'est pas nécessaire de s'en préoccuper.

Cliquer sur la cellule portant le nom de la piste (vous risquez de devoir le faire deux fois car le premier clic sélectionne la piste courante) ou presser la roue

Trier les Pistes

Peut-être que votre show est constitué d'un grand nombre de piste, mais que pour le moment, seules certaines d'entre elles vous intéressent.

Sélectionner ces pistes et presser la touche SORT. Les pistes sélectionnées sont alors classées et affichées tout en haut de la liste des pistes.

Si toutes les pistes (ou aucune) sont sélectionnées, presser la touche SORT pour les trier dans leur ordre naturel, c'est-à-dire dans l'ordre où elles apparaissent dans la console.

Ajouter des Evénements

Graphiquement, avec la souris :

- Choisir l'outil ADD (ajouter) pour la souris. A côté de la flèche du curseur apparaît un grand "+".
- Cliquer n'importe ou dans la piste. Un nouvel événement apparaît à l'endroit où vous avez cliqué à la souris.
- Pour éditer ce nouvel événement, cliquer dessus avec le bouton droit.

Avec les roues codeuses et les touches :

- Régler le temps courant avec la roue codeuse du temps (la première) à l'endroit où l'on souhaite ajouter une événement.
- Utiliser le la roue codeuse des pistes (la seconde) pour sélectionner la piste dans laquelle l'événement doit être ajouté.
- Presser la touche ADD HERE ! (ajouter ici).
- Un nouvel événement qui peut être édité par la suite apparaît à la position définie.

Si un événement est ajouté à une piste de commande executor, l'éditeur Time Code essaie de prédire la commande la plus probable à cet endroit de la piste.

Par exemple si on considère un executor avec une séquence contenant 3 pas. Lorsque qu'un événement est ajouté après les autres, l'éditeur suppose : GOTO STEP1, GOTO STEP2, GOTO STEP3, OFF.

Ou si un événement est ajouté après une commande FLASH UP ON, l'éditeur prédit le nouvel événement comme un FLASH UP OFF.

Pour les Chasers, l'éditeur ne prédit jamais de GOTOs mais seulement de simples GOs. L'éditeur suppose aussi que vous souhaitez seulement activer le chase, puis le désactiver à nouveau, sans considérer le nombre de pas du chase.

Attention (utilisateurs de la souris) :

Veuillez garder à l'esprit que si vous avez choisi l'outil ADD (ajouter) pour la souris, cet outil reste actif. Donc partout où vous cliquez à la souris, quelque chose est ajouté. Pour réduire le risque d'un ajout involontaire, activer le mode "always reset mouse tool" (toujours réinitialiser l'outil souris) dans le menu des options.

Sélectionner des Evénements

Les événements peuvent être SELECTIONNES individuellement. Un événement sélectionné est affiché en rouge. Tous les événements sélectionnés ensemble est appelé la sélection. Il est possible de DEPLACER, EFFACER ou COPIER cette sélection.

Sélectionner avec la souris, en mode graphique :

- Choisir l'outil SELECT pour la souris. A côté de la flèche du curseur apparaît un cadre de sélection.
- Faire un clic gauche à la souris quelque part dans la piste, maintenir enfoncée la touche de la souris et étirer le cadre verticalement.
- Lorsque le bouton de la souris est relâché, toutes les lignes de texte (événements) à l'intérieur du cadre sont sélectionnées.

Avec la fonction CREATE SELECTION (créer une sélection) :

- Presser la touche CREATE SELECTION. Le menu CREATE SELETION apparaît.
- Choisir de soit ne faire une sélection d'événements que sur la piste courante (en verte) ou sur toutes les pistes sélectionnées.
- Choisir l'une des trois commandes suivantes :
- A) BEFORE TIME Les événements avant le temps courant sont sélectionnés.
- B) ALL Tous les événements d'un piste donnée sont sélectionnés
- C) AFTER TIME Les événements après le temps courant sont sélectionnés.

Sélectionner l'Evénement Courant

Seule un événement peut être défini comme événement courant. En mode graphique, cet événement clignote. En mode texte, cette ligne de texte (événement) est jaune. Sa position est affichée dans la barre de contrôle Time Code.

Il est possible de sélectionner l'événement courant d'une façon ou de l'autre :

Graphiquement, avec la souris :

- Choisir l'outil SELECT pour la souris.
- Faire une sélection ne contenant qu'un seul événement ou cliquer seulement sur un événement.

Avec les roues codeuses :

- Sélectionner la piste avec la roue codeuse des pistes (la seconde).
- Sélectionner l'événement avec la roue codeuse des événements (la troisième).

Avec la roue codeuse XY en mode texte :

- Se déplacer simplement dans la liste.

Effacer des Evènements

Graphiquement, avec la souris :

- Choisir l'outil DELETE (effacer) pour la souris. A côté de la flèche du curseur apparaît un grand "-".
- Dessiner un cadre ou cliquer sur un événement. Les événements cliqués ou dans la cadre sont effacés.

Avec la touche DELETE SELECTION :

- Faire une sélection ou sélectionner l'événement courant.
- Puis presser la touche DELETE SELECTION. Si plus d'un événement est sur le point d'être supprimé, une confirmation est demandée.

Attention (utilisateurs de la souris) :

Veuillez garder à l'esprit que si vous avez choisi l'outil DELETE (effacer) pour la souris, cet outil reste actif. Donc partout où vous cliquez à la souris, c'est effacé. Pour réduire le risque d'un ajout involontaire, activer le mode "always reset mouse tool" (toujours réinitialiser l'outil souris) dans le menu des options.

Avec la roue codeuse XY en mode texte :

- Se déplacer simplement dans la liste.

Déplacer des Evénements

Graphiquement, avec la souris :

- Choisir l'outil MOVE (déplacer) pour la souris. Le curseur devient une main avec une petite flèche. Le coin de la flèche est ce que point le curseur.
- Faire un clic gauche DANS la sélection ou sur un événement et maintenir la touche de la souris enfoncée.
- Déplacer la souris horizontalement. La sélection ou l'événement sélectionné suivent.

Avec les roues codeuses :

- Faire une sélection ou sélectionner l'événement courant.
- Tourner la roue codeuse du déplacement (la plus à droite). Chaque cran de la roue codeuse déplace la sélection ou l'événement courant d'une trame.
- Presser et tourner la roue codeuse pour déplacer la sélection d'une seconde à chaque cran.
- Presser la roue codeuse sans la tourner pour entrer un nouveau temps de départ pour la sélection ou l'événement courant. La valeur entrée peut être une déplacement relatif plutôt qu'un temps si les signes "+" / "-" sont utilisés. ("-1.5" déplacera la sélection de 1.5 secondes en arrière dans le temps).

En mode texte :

- Editer la colonne Time (temps) d'un clic droit à la souris ou en pressant la roue codeuse XY.
- Le déplacement est relatif si les signes "+" / "-" sont utilisés. Autrement il est absolu.

Editer un Evénements

Il n'est possible d'éditer qu'un événement déjà existant (Voir Ajouter des Evénements).

Editer un événement signifie changer ses données. Pour modifier sont temps, voir Déplacer des Evénements.

Graphiquement, avec la souris :

- Faire un clic droit sur un événement. Le menu Edit (Edition) apparaît, dépendant du type d'événement.

Avec la roue codeuse des événements :

- Sélectionner l'événement courant avec les roues codeuses des pistes et des événements.
- Puis presser la roue codeuse des événements. Le menu Edit apparaît.

En mode texte :

- Naviguer jusqu'à l'événement recherché.

Editer la colonne appropriée en cliquant dessus du bouton droit ou en pressant la roue codeuse XY. La colonne paramètre n'est éditable que pour les commandes GOTO et les événements de fader.

Edition rapide d'événements de fader en mode graphique :

– Cette méthode n'est pas assez exacte pour les vitesses, mais est recommandée pour les événements de fader.
– Cliquer avec le bouton du milieu de la souris sur un événement et maintenir le bouton enfoncé.
– Déplacer la souris verticalement avec le bouton du milieu enfoncé. La valeur du fader d'événement suivra.

8.1.6 Procédures spéciales

Enregistrer des Fondus Enchaînés

Les fondus enchaînés pour les executors sont enregistrés comme des combinaisons de commandes et de mouvements de fader.

Ces commandes sont :

XGoUp Le fondu commence en augmentant
XGoDn Le fondu commence en descendant
Xend Le fondu est terminé

XGoUp et XGoDn ont un **numéro de Cue comme paramètre**, tout comme une commande GOTO. Ainsi un fondu enchaîné peut commencer sur n'importe quel Cue, pas seulement le suivant.

Essayez d'enregistrer un fondu enchaîné et jetez un œil résultat. Vous verrez que le **paramètre global de fondu enchaîné** CROSSFADE PERMANENT/RELOAD influe sur l'enregistrement.

Dans le premier cas, le schéma XGoUp, XGoDn, XGoUp… Xend est enregistré, tandis que dans le second cas, seuls les XGoUp sont enregistrés.

Cependant vous pouvez changer le mode global de fondu enchaîné par la suite, sans affecter la restitution du show Time Code enregistré.

Si vous éditez un fondu enchaîné à la main, gardez à l'esprit que le **mouvement seul du fader de fondu enchaîné (crossfade) ne fait rien**. Bien que les faders se déplacent, aucun fondu enchaîné ne se produit. Vous devez mettre les commandes de fondu enchaîné sur la piste de commande pour que le fondu enchaîné fonctionne.

De même si vous voulez déplacer un fondu enchaîné dans le temps, il vous faut **déplacer à la fois** les événements de fader dans la piste fader et les commandes de fondu enchaîné dans la piste de commande.

Au premier abord cette procédure d'enregistrement d'un fondu enchaîné peut paraître compliquée. Mais elle a beaucoup d'avantages :

- Les commandes de fondu enchaîné sont affichées dans le mode texte, comme des GOTOs.
- Les fondus enchaînés ne sont pas détruits lors de l'exécution de la fonction de réduction de données de faders.
- Vous pouvez sauter au milieu d'un fondu enchaîné, ou l'exécuter en sens inverse et il sera toujours correctement initialisé (ceci se produira relativement souvent lors de l'utilisation de Time Code externe).

8.2 Contrôle à distance via un clavier de restitution (Touchboard)

A l'arrière de la **grandMA**, il y a un connecteur 25-pin SUB-D (DC REMOTE CONTROL) pour connecter un clavier (Touchboard) standard avec jusqu'à 16 canaux.

PIN 1…16 :	Canaux d'entrée 1 à 16
PIN 21+22 :	+5Volts (max. 100 mA en Sortie)
PIN 17+18 et 24+25 :	Terre

Les connecteurs d'entrée du clavier (Touchboard) ne servent que de switches :

0 à +2 Volt :	Off
+5 à +15 Volt :	On

8.2.1 Assigner des touches de Restitution

- Presser TOOLS (outils)
- Presser TOUCHBORD REMOTE

Le menu REMOTE TOUCHBOARD CONFIGURATION apparaît. "Empty" (vide) signifie qu'il n'y a pas de commande assignée à ce bouton.

- Presser la touche STORE une fois (la LED s'allume)
- Presser une fois une touche sur le clavier (Touchboard) à laquelle on veut assigner une touche de Restitution.
- Sélectionner une touche dans le menu REMOTE CONFIGURATION. Presser le bouton de Restitution que l'on souhaite assigner. Le bouton sélectionné est alors assigné.

- Dans le menu TOOLS (OUTILS), il est possible d'activer ou désactiver la fonction du clavier (Touchboard) avec les touches ON / OFF.

Effacer des assignations :

- Presser DELETE
- Presser une fois la touche du clavier (Touchbard) ou la touche appropriée.

Les touches de restitution assignées sont toujours exécutées directement.

Les touches de restitution assignées sont exécutées en combinaison avec les commandes sélectionnées précédemment.

Exemple : Si une touche OFF est programmée sur une touche du clavier (Touchboard) mais que la PAUSE est activée (Voir **1.9** Fonctionnement Général, objet 11), ce n'est pas la commande OFF mais la commande PAUSE qui sera exécutée lorsque la touche sera pressée.

8.3 Contrôle à distance par le circuit DMX IN

Le circuit d'entrée DMX (DMX IN) peut être utilisé pour FUSIONNER les signaux d'une seconde table avec ceux de la **grandMA** et les transmettre à la scène par la même ligne DMX. S'il arrive que des données différentes soient transmises en même temps par la **grandMA** et la seconde table, seule la valeur la plus élevée est prise en compte. L'entrée DMX (DMX IN) n'est renvoyé que vers la sortie DMX OUT A et n'est pas renvoyée vers l'Ethernet.
Pour plus de détails sur la fusion sur le DMX, voir **2.9.1**
Par le connecteur DMX IN, des commandes assignées peuvent être rappelées depuis une console DMX externe. L'entrée DMX a seulement la fonction d'un interrupteur qui se déclenche à environ 10%.

TOOLS

Remote DMX-in

STORE

8.3.1 Assigner des touches de Restitution

- Presser la touche TOOLS (OUTILS) une fois.
- Avec la touche REMOTE, faire apparaître le menu DMX-IN REMOTE CONFIGURATION.
- Presser la touche STORE une fois (la LED s'allume).
- Sélectionner une touche dans le menu DMX-IN REMOTE CONFIGURATION.
- Presser la touche de Restitution que l'on souhaiter assigner. Le bouton sélectionné est alors assigné.

Ou :

- Entrer le Fader Executor qui doit être assigné avec la Ligne de Commande (par exemple "Executor Executor 1.5" signifie Fader Executor 5 de la page 1) et confirmer avec Enter.

Les boutons/Fader de Restitution sont affichés sur les touches. Seuls les boutons de Faders EXECUTOR peuvent être assignés aux circuits DMX respectifs.

8.3.2 Assigner des Canaux DMX

Faire un clic droit sur la touche. Un menu apparaît dans lequel il est possible d'assigner l'un des 512 canaux DMX à cette touche. Le même canal DMX peut être assigné à plusieurs touches.
En pressant la touche PAGE 1, vous pouvez ouvrir une autre page (PAGE 2) de touches.

Remote DMX-in | Off

8.3.3 Effacer des assignations

- Pour effacer une touche de Restitution assignée, presser la touche DELETE une fois (la LED s'allume). Presser la touche DMX IN correspondante.

8.3.4 Utiliser l'entrée DMX

Dans le menu TOOLS (OUTILS), il est possible d'activer ou désactiver la fonction d'entrée DMX avec les touches ON / OFF.
Si l'entrée DMX est activée, vous pouvez utiliser les touches assignées en activant les entrées DMX correspondantes. Pour plus de clarté, les touches dans le menu DMX-IN REMOTE CONFIGURATION apparaissent sur fond rouge lorsque le canal DMX correspondant est actif.

DELETE

Les touches de restitution assignées sont toujours exécutées directement.
Les touches de restitution assignées sont exécutées en combinaison avec les commandes sélectionnées précédemment.
Exemple : Si une touche OFF est programmée sur une touche du clavier (Touchboard) mais que la PAUSE est activée (Voir **1.9** Fonctionnement Général, objet 11), ce n'est pas la commande OFF mais la commande PAUSE qui sera exécutée lorsque ce canal DMX IN sera rappelé.

8.4 Contrôle à distance via MIDI

Des connecteurs MIDI IN, MIDI THRU et MIDI OUT se trouvent à l'arrière de la **grandMA**. Des commandes assignées peuvent être rappelées en utilisant par exemple une clavier ou un séquenceur MIDI. De tels dispositifs peuvent être branchés au connecteur d'entrée Midi. Seules les commandes "notes" sont supportées pour le moment. Les signaux d'entrée sont automatiquement transférés au connecteur MIDI THRU. Un Midi Show Control (MSC) peut aussi être traité ou transmis.

8.4.1 Midi Show Control

La console peut recevoir des commandes MSC qui seront utilisées pour déclencher la séquence Master seulement.

Presser la touche "Midi Shwo Control" dans le menue Tools (Outils). Le menu Configuration Midi Show Control apparaît.

Pour recevoir un MSC, régler l'appareil ou les groupes dans la fenêtre "Midi IN". Vous pouvez permuter entre Midi Enabled (Midi activé) et Midi via Ethernet avec la touche en bas de la fenêtre "Midi IN". Après avoir pressé la touche "Store" tous les paramètres sont sauvegardés et la fonction activée.

Pour envoyer un MSC, régler l'appareil ou les groupes dans la fenêtre "Midi OUT". Avec la touche "Send" vous pouvez choisir d'envoyer l'Appareil, le Groupe ou ALL (tous). Vous pouvez permuter entre Midi Enabled (Midi activé) et Midi via Ethernet avec la touche en bas de la fenêtre "Midi OUT". Après avoir pressé la touche "Store" tous les paramètres sont sauvegardés et la fonction activée.

TOOLS

8.4.2 Assigner des Boutons de Restitution

Remote MIDI

- Presser la touche TOOLS (OUTILS) une fois.
- Avec la touche REMOTE, faire apparaître le menu MIDI REMOTE CONFIGURATION.
- Presser la touche STORE une fois (la LED s'allume).
- Sélectionner une touche dans le menu MIDI REMOTE CONFIGURATION.
- Presser la touche de Restitution que l'on souhaiter assigner. Le bouton sélectionné est alors assigné.

STORE

Les boutons de Restitution assignés sont affichés sur les touches du menu MIDI REMOTE CONFIGURATION. Seuls les boutons EXECUTOR peuvent être assignés aux note MIDI respectives.

8.4.3 Sélectionner le Canal MIDI

Remote MIDI | Off

Presser la touche Channel pour faire apparaître un menu dans lequel vous pouvez sélectionner l'un des 16 canaux Midi d'un clic à la souris.

8.4.4 Assigner le Ton

Presser la touche KEY OFFSET pour transposer les notes entrantes d'une octave une bas. Ceci peut être fait jusqu'à trois octaves.

DELETE

8.4.5 Effacer des assignations

- Pour effacer des bouton de Restitution assignés, presser la touche DELETE une fois (le LED s'allume). Presser une fois la touche à effacer.

Exec 1.11 Seq 161 'BMG Pl'

No.	Name	MIB	Trig	Loop	LoDel	LiDel	Link
0.1	Preset		Go				
1	CAT at 500	*	Go				
50	Preset Paint		1s				MiCtr 12,111
50.5	Bounce Ligh	*	Go				MiProg 22
51	Welding Mac	*	Go				MiNote 11,126

8.4.6 Utiliser l'entrée MIDI

Dans le menu TOOLS (OUTILS), il est possible d'activer ou désactiver la fonction d'entrée MIDI avec les touches ON / OFF.

Si l'entrée MIDI est activée, vous pouvez rappeler les touches assignées en pressant les touches de note correspondantes sur le clavier MIDI. Pour plus de clarté, les touches dans le menu MIDI REMOTE CONFIGURATION apparaissent sur fond rouge lorsque la touche de note est pressée.

8.4.7 MIDI OUT

Pour les commandes de sortie Midi, utiliser la syntaxe suivante dans la Ligne de Commande :

MIDI Note :	MiNote 0-127,0-127
MIDI Contro :	MiCtr 0-127,0-127
MIDI Program :	Miprog 0-127

9 Macros et raccourcis

9.1 Créer des macros

STORE

MACRO

TIMED

STORE

MACRO

Avec les macros, on peut combiner des ensembles de lignes de commande et des appuis sur des touches pour des restitutions dans des groupes. Les macros peuvent être aussi :

- Des boutons de restitution (e.g. CGO, fader, pause, etc,… y compris le numéro d'un Executor)
- Des appels à des vues
- Des appels à des opération de suppression
- D'autres appels de macros
- Des appels à des opération d'effacement

- Appuyer sur la touche Enregistrer (STORE) une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche MACRO une fois (la LED s'allume). La fenêtre Sélection macro (SELECT MACRO) s'ouvre.
- Entrer le nom de la macro en utilisant le clavier.
- Appuyer sur la touche Temporisé (TIMED) (qui devient gris sombre) si la macro doit être exécutée en autant de temps qu'elle a été enregistrée. L'autre possibilité est que la macro s'exécute aussi vite que possible.
- Confirmer par ENTER.

La LED sur la touche MACRO flashe.
Maintenant entrer toutes les opérations que doit faire la macro.

- Pour arrêter l'enregistrement, appuyer sur Enregistrer (STORE), MACRO et ensuite ENTER (la LED sur la touche MACRO s'éteint). Ceci termine la procédure de programmation d'une MACRO.

9.1.1 Activer des macros

- Appuyer sur la touche MACRO une fois (la LED s'allume). Entrer le numéro d'une macro par le pavé numérique et confirmer par ENTER. La macro va s'exécuter.

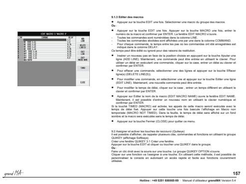
OU :

- Appuyer sur Edit (la LED s'allume)et sur une des touches VIEW
- Sélectionner MACRO dans la boite de dialogue Assigner une macro (assign a MACRO) ou Vue (VIEW).
- La fenêtre Sélection (SELECT) s'ouvre – sélectionner la MACRO à assigner.

Maintenant, la Macro a été assignée à la touche VIEW et pourra être activée n'importe quand.

9.1.2 Groupe de macro

Dans le groupe de Macro, les macros peuvent être directement rappelées en touchant l'affichage.
Faire un clic droit dans en emplacement vide de l'un des trois écrans TFT ou d'un moniteur externe. Le menu Créer une fenêtre (CREATE A WINDOW) s'ouvre. **3.1** Créer des fenêtres.
Sélectionner le groupe MACRO et la fenêtre MACRO s'ouvre.
Une MACRO peut être activée n'importe quand en appuyant sur une touche.



9.1.3 Editer des macros

- Appuyer sur la touche EDIT une fois. Sélectionner une macro du groupe des macros.

Ou :

- Appuyer sur la touche EDIT une fois. Appuyer sur la touche MACRO une fois, entrer le numéro de la macro et confirmer par ENTER. La fenêtre EDIT MACRO s'ouvre.
  - Toutes les commandes sont numérotées dans la colonne LINE.
  - Toutes les commandes stockées sont affichées une par une dans la colonne COMMAND.
  - Pour chaque commande, le temps entre les pas où les commandes ont été enregistrées est indiqué dans la colonne DELAY.

Ce temps peut être édité ou ignoré pour des raisons de restitution.

- Insérer un nouveau pas en face de la position choisie en appuyant sur la touche Ajouter une ligne (ADD LINE). Maintenant, une commande peut être entrée en utilisant le clavier. Pour utiliser un délai en exécutant une commande, cliquer sur la case, entrer un délai au clavier et confirmer par ENTER.
- Pour effacer une commande, sélectionner une des lignes et appuyer sur la touche Effacer ligne(s) (DELETE LINE(S)).
- Pour modifier une commande, en sélectionner une et appuyer sur la touche Editer une ligne (EDIT LINE). Maintenant, une nouvelle commande peut être entrée.
- Pour modifier le temps de délai, cliquer sur la case , entrer un temps différent en utilisant le clavier et confirmer par ENTER.
- Appuyer sur Editer le nom de la macro (EDIT MACRO NAME) ouvre la fenêtre EDIT NAME. Maintenant, il est possible d'entrer un nouveau nom en utilisant le clavier numérique et confirmer par ENTER.

Si la touché TIMED (MACRO) est activée, les appels de cette macro seront exécutés avec le temps de délai fixé. Appuyer sur cette touche une fois bascule l'affichage en Macro non temporisée (MACRO NOT TIMED). Dans la feuille, le temps de délai sera affiché sur un fond sombre et la macro sera exécutée sans le temps de délai.

- Appuyer sur la touche Fermer (CLOSE) pour quitter ce menu.

9.2 Assigner et activer les touches de raccourci (Quikeys)
Il est possible d'afficher, de rappeler plusieurs clés, commandes et fonctions en utilisant le groupe QUIKEY (affichage Softkeys).
Créer une fenêtre QUIKEY 3.1 Créer une fenêtre.
Appuyer sur la touche EDIT et cliquer ou toucher une QUIKEY dans le groupe.
Ou :
Faire un clic droit avec la souris sur une touche. Le groupe QUIKEY OPTION s'ouvre.
Cliquer sur une fonction va l'assigner à une touche. En utilisant cette méthode, il est possible de personnaliser la console en autorisant un accès rapide et facile aux fonctions couramment utilisées.

Liste des fonctions :

ALIGN OFF :	Désactive la fonction ALIGN.
ALIGN LEFT :	Touche ALIGN pressée une fois.
ALIGN RIGHT :	Touche ALIGN pressée deux fois.
ALIGN BOTH :	Touche ALIGN pressée trois fois.
ALIGN SYM :	Touche ALIGNpressée quatre fois.
CLEAR SELECTION :	Touche CLEAR pressée une fois.
CLEAR ACTIVE :	Touche CLEAR pressée deux fois.
CLEAR RELEASE :	Touche CLEAR pressée trois fois.
VALUES MODE :	Bascule la feuille Fixture et Channel en mode valeurs.
FADE MODE :	Bascule la feuille Fixture et Channel en mode fade time
EDELAY MODE :	Bascule la feuille Fixture et Channel en mode délai.
ASSIGN :	Touche ASSIGN.
EMPTY :	Crée une touche vide.
FLIP :	

- Appareil à tête mobile (cette fonction est utilisée pour contrôler la manière dont la tête bouge entre deux positions) :
  - Appuyer une fois : La tête va tourner de façon à toujours pointer dans la même direction mais avec des valeurs différentes de PAN et TILT. Toutes les lumières qui ont 360 degrés ou plus en Pan et 270 degrés ou plus en Tilt peuvent pointer dans la même position en utilisant deux réglages (ou plus) pour Pan et Tilt.
  - Appuyer deux fois : Pour les appareil qui ont plus de 360 degrés en Pan , un troisième réglage de Pan et Tilt et possible en pointant vers la même position. Si l'appareil n'a que 360 degrés de mouvement il reviendra à sa position d'origine.
  - Appuyer trois fois : La tête revient à sa position d'origine. Quand on utilise des appareils à tête, la feuille FIXTURE affiche un carré jaune à gauche des valeurs de Pan. Symbolisant la position actuelle de la tête.

- Appareil à miroir :

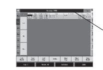
Les valeurs Pan Tilt vont être inversées, le miroir se positionnera ce qui autorisera la création de vues symétriques.

- (moins) : Touche moins

SORE :	Touche STORE.
EDIT :	Touche EDIT.
UPDATE :	Touche UPDATE.
ESCAPE:	Touche ESCAPE.
ENTER:	Touche ENTER.
ALL SELECTION :	Re-sélectionne tous les appareil et tous les canaux (ceci est normalement utilisé après avoir travaillé avec NEXT/PREV).
ODD SELECTION :	Sélectionne tous les appareils et les canaux impairs.
EVEN SELECTION :	Sélectionne tous les appareils et les canaux pairs.
INVERT SELECTION :	Inverse la sélection.

- Si plusieurs appareils sont activés (valeurs en rouge), mais seulement certains sont sélectionnés (nom de l'appareil en jaune), on dé-sélectionne ces appareils et on re-sélectionne tous les autres ce qui active leurs valeurs en appuyant sur la touche Inverser la sélection (INVERT SELECTION) et ENTER.

DELETE :	Touche DELETE.
MOVE :	Touche MOVE.
COPY:	Touche COPY.
BACKUP :	Touche BACKUP.
SETUP :	Touche SETUP.
TOOLS :	Touche TOOLS.
PREVIOUS :	Touche PREV.
NEXT :	Touche NEXT.
TRACKBALL SPEED :	Bascule la trackball entre réglage grossier et réglage fin.
ENCODER SPEED :	Bascule l'encodeur entre réglage grossier et réglage fin ; un autre basculement est achevé en appuyant sur l'encodeur.



9.3 Menu agenda

Dans cette fenêtre, on peut régler la date et l'heure pour l'exécution automatique des macro. Il est aussi possible de régler des points de déclenchement relatifs en utilisant le lever de soleil, le coucher de soleil, l'aube et le crépuscule comme référence.

- On peut sélectionner une date différente d'édition en utilisant les encodeurs ou les touches de l'affichage.
- En appuyant sur cette touche, on peut basculer entre jour (day), semaine (week),mois (month) ou année (year) sur l'affichage.

- Si jour est choisi, les touches ADD, DEL et EDIT sont affichées.

Appuyer sur ADD va ajouter une nouvelle colonne dans la feuille, ou pourra être fait le programme pour un contrôle automatique.
Si une colonne est sélectionnée, elle peut être effacée en appuyant sur DEL.
Si une case est sélectionnée, on peut changer sa fonction ou son temps en appuyant sur la touche EDIT.
Tous les événements créés seront affichés dans cette feuille.
Sélectionner une case dans une colonne et appuyer sur l'encodeur ouvre une fenêtre ou l'on peut entrer ce qui suit :

- Start : Absolute : La macro démarre au temps fixé.
- Dawn : La macro sera déclenchée à l'horaire de l'aube.
- Sunrise : La macro sera déclenchée à l'horaire du lever de soleil
- Sunset La macro sera déclenchée à l'horaire du coucher de soleil
- Dusk La macro sera déclenchée à l'horaire du crépuscule

2.15 Menu TIME & DATE

Horaire (Time) : Si ABSOLUTE est sélectionné dans la ligne en dessous de « Start », un temps peut être fixé pour le démarrage de la macro.
Si DAWN, SUNRISE, SUNSET, ou DUSK sont sélectionnés dans la colonne Start, on peut entrer entre –1 et +1 heure.
Par conséquent, la macro pourra débuter jusqu'à une heure plus tôt ou une heure plus tard que l'horaire calculé.

Durée (Duration) : Si l'unité est démarrée après l'horaire spécifié pour déclencher, un réglage dans cette colonne spécifie la période (jusqu'à 8 heures) après l'horaire initial pendant laquelle la macro doit toujours être active.
Répétition (Repeat) : NONE l'événement ne sera déclenché qu'une fois.
Quotidiennement (DAILY), hebdomadairement (WEEKLY), mensuellement (MONTHLY) ou annuellement (EARLY) l'événement sera répété suivant la période choisie.
Lien (Link) : On spécifie ici quelle macro doit être déclenchée par l'événement.
Un commentaire peut être ajouté avec le clavier.
Premier (First) : Si un événement est affiché sur fond noir dans la feuille, cet événement sera répété dans la journée en cours.
Cette case indique la date à laquelle cet événement sera exécuté la première fois.

Dernier (Last) : On peut entrer ici la dernière date à laquelle un événement sera exécuté. Si un événement est affiché sur fond noir dans la feuille, cet événement sera répété dans la journée en cours. Cette case indique la date à laquelle cet événement sera exécuté la dernière fois.

Options de l'agenda
Toucher l'écran tactile dans le coin gauche de la barre de titre.
Ou :
Ouvrir la fenêtre d'options de l'agenda en faisant un clic droit avec la souris sur la barre de titre.
La table montre tous les événements créés. En cliquant avec la souris ou en utilisant l'encodeur, on peut sélectionner et éditer les événements.

10 Ligne de commande

10.1 Introduction

Le chapitre suivant décrit les fonctionnalités des consoles de la famille **grandMA** qui peuvent être achevées à partir de la ligne de commande.

« Opération de ligne de commande » signifie utiliser les mots-clés physiques ou le clavier au lieu de la souris et du (des) écran(s) tactile(s).

10.1.1 Rien

10.1.2 Raccourcis

Sur certaines consoles **grandMA**, particulièrement la **grandMA** replay unit, vous ne trouverez peut être pas toutes les touches décrites. En dépit de ce petit désavantage, vous pouvez créer une fenêtre contenant un ensemble de raccourcis sur l'écran. Vous pourrez, ensuite, utiliser ces touches 'logicielles' en lieu et place des touches 'matérielles'.

10.1.3 Doubles fonctions des touches

En vue d'un gain d'espace, certaines touches ont plus d'une seule fonction. Certaines touches ont une fonction alternative à la seconde pression, voire à la troisième. Ces touches sont :

Touche	Première pression	Seconde pression	Troisième pression
ASSIGN	ASSIGN	LABEL	
CHANNEL	CHANNEL	DMX	
EXEC	EXEC	FADER	
GOTO	GOTO	LOAD	
IF	IFOUTPUT	IF	
MOVE	MOVE	INSERT	
PRESET	PRESET	FEATURE	
TIME	FADE	DELAY	VALUE
VIEW	VIEW	VIEWKEY	
EFFECT	EFFECT	Rappelle une vue d'effet	
GROUP	GROUP	Rappelle une vue de groupe	
PAGE	PAGE	Rappelle une vue de page	

10.1.4 Messages

Quelquefois, la ligne de commande vous interroge sur l'exécution d'une commande. Elle peut également vous informer du mauvais déroulement d'une commande. Si un tel message ou une interrogation apparaît sur votre écran, utilisez les touches NEXT ou PREVIOUS pour sélectionner la réponse désirée (la touche avec la fine bordure bleue), ensuite tapez la touche ENTER. ESC peut, également, être utilisé avec les messages simples ou les avertissements. S'il y a une question plus complexe et que vous tapez ESC, l'action sera considérée comme annulée (CANCELED). Toute action réussie de la ligne de commande apparaîtra dans la fenêtre de l'historique global de la ligne de commande.

10.1.5 Fenêtre de la ligne de commande

Bien sûr, vous désirez voir les commandes que vous donnez à votre console : pour cela, ouvrez une fenêtre de ligne de commande sur l'écran. Sur celle-ci, vous pourrez voir ce que vous entrez et ce qui a déjà été effectué.

10.1.6 Utilisation du clavier informatique

Certains trouveront peut être plus confortable d'utiliser le clavier informatique pour entrer les instructions dans la ligne de commande. Ouvrez une fenêtre de ligne de commande sur l'écran. Tant que la fenêtre de ligne de commande contient le focus d'entrée (titre de la fenêtre en bleu), chaque touche enfoncée écrira dans la ligne de commande. Si le focus est déplacé ailleurs que dans la fenêtre de ligne de commande, le clavier ne fonctionnera plus avec la ligne de commande. Cliquer sur le titre de la fenêtre de commande ou sur son bord replacera le focus dans la ligne de commande. Pour que le clavier soit rattaché en permanence à la ligne de commande, presser la touche SCROLL LOCK. Vous entendrez un bip et le voyant SCROLL LOCK sera allumé, tout cela vous indiquera que le clavier est désormais rattaché à la ligne de commande. Si le clavier est rattaché à la ligne de commande, vous ne pourrez l'utiliser pour nommer un preset par exemple... Mais une pression sur SCROLL LOCK détachera le clavier de la ligne de commande. Si vous utilisez le clavier pour la ligne de commande, vous ne pouvez utiliser que des commandes ou valeurs valides. Si vous essayer d'entrer FIQQQ la ligne de commande vous avertira de façon sonore dès le premier Q. En effet, les seules commandes connues commençant par FI sont FIXTURE et FIX. Dans la plupart des cas il n'est pas nécessaire d'entrer la totalité du mot-clé, la lettre F est suffisante pour FIXTURE. Vous pouvez trouver la totalité des mot-clés et leur forme raccourcie dans la section 10.2 Vue générale des commandes.

10.1.7 Utilisation de l'historique de la ligne de commande

Il est possible de rappeler des commandes ayant été exécutées. Une fois replacées dans la ligne de commande, elles pourront être ré-exécutées ou modifiées puis ré-exécutées.

a) cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'historique d'une fenêtre de ligne de commande
OU tournez la roue encodeuse XY si la fenêtre de ligne de commande contient le focus

OU utilisez les flèches HAUT et BAS du clavier si la fenêtre de ligne de commande contient le focus (ou si le clavier est rattaché à la ligne de commande).

b) éditez la commande si vous le désirez.

c) tapez ENTER. La ligne de commande sera exécutée.

10.2 Vue générale des commandes

Voilà la liste complète de tous les mots-clés existants dans la ligne de commande :

Mot-clé : Comme il apparaît dans la ligne de commande.	Raccourci : Forme la plus courte utilisable avec le clavier.	Touche : Comment entrer le mot-clé dans la ligne de commande.	Opération : Description rapide de l'opération effectuée. Pour plus d'information se reporter au chapitre adéquat.
+	+	+	Plus
-	-	-	Moins
<<<	<	<<<	Aller en arrière sans attendre
>>>	>	>>>	Aller en avant sans attendre
ALL	ALL	QUIKEY	Toute la sélection(avec ODD/EVEN)
ALL_CHASES	ALL_C	CONSOLE	Accès à tous les exécuteurs avec chases
ALL_SEQUENCES	ALL_S	CONSOLE	Accès à tous les exécuteurs avec séquences
ASSIGN	AS	ASSIGN	Assigner <source> <destination>
AT	A	AT	A, donne une valeur
CHANNEL	C	CHANNEL	Canal
CLEAR	CL	CLEAR	Efface progressivement les programmeurs
CLEAR_ACTIVE	CLEAR_A	QUIKEY	Désactive les programmeurs
CLEAR_ALL	CLEAR_ALL	QUIKEY	Effacement complet des programmeurs
CLEAR_SELECTION	CLEAR_S	QUIKEY	Efface la sélection
COPY	CO	COPY	Copie <source> vers <destination>
CUE	CU	CUE	Cue
DEF_GO	DEF	GO jaune	Aller en avant pour l'exécuteur par défaut.
DEF_GO-	DEF_GO-	GO- jaune	Aller en arrière pour l'exécuteur par défaut.
DEF_PAUSE	DEF_P	Pause jaune	Pause pour l'exécuteur par défaut.
DELAY	DELA	2 x TIME	Entre le mode de délai ou donner le temps de délai.
DELETE	D	DELETE	Supprime <cible>
DMX	DMX	DMX	Adresse DMX
DMX_BTN	DM	CONSOLE	Bouton DMX de commande à distance.
EDIT	ED	EDIT	Editer <cible>
EFFECT	EF	EFFECT	Effet
ESC	ES	ESCAPE	Echapper ou quitter boîte de dialogue.
EVEN	EV	QUIKEY	Sélection paire (avec ALL/ODD)

EXEC	E	EXECUTOR	Exécuteur
FADE	FADE	1 x TIME	Entrer le mode de fade ou donner le temps de fade.
FADER	FADER	2 x EXEC	Fader, accéder aux faders des exécuteurs (faders de restitution).
FADERBUTTON1	FADERBUTTON1	Hit Executor	Bouton du milieu de la section de l'exécuteur.
FADERBUTTON2	FADERBUTTON2	Hit Executor	Bouton du bas de la section de l'exécuteur.
FADERBUTTON3	FADERBUTTON3	Hit Executor	Bouton du haut de la section de l'exécuteur.
FEATURE	FE	2 x PRESET	Une caractéristique comme PAN.
FIX	FIX	FIX	Fixe un exécuteur.
FIXTURE	F	FIXTURE	Projecteur
FLASH_DOWN	FLASH_D	CONSOLE	Ralentit le clignotement de l'exécuteur.
FLASH_DOWN_OFF	FLASH_DOWN_O	CONSOLE	Fin du ralentissement du clignotement de l'exécuteur.
FLASH_UP	FLASH_U	CONSOLE	Accélère le clignotement de l'exécuteur.
FLASH_UP_OFF	FLASH_UP_O	CONSOLE	Fin de l'accélération du clignotement de l'exécuteur.
FORM	FO	CONSOLE	Formulaire.
FULL	FU	FULL	'Full', vaut 100%.
GO	GO	GO	Aller en avant.
GO-	GO-	GO-	Aller en arrière.
GOTO	GOT	GOTO	Aller à <cue>
GROUP	G	GROUP	Groupe.
IF	IF	2x IF	Si (logique ET pour les sélections)
IFOUTPUT	IFO	IF	Sortie du Si, crée une sélection de la sortie.
INFO	INF	Exe-key	Fenêtre d'information.
INSERT	I	2 x MOVE	Insère <source> à <destination>
INVERT	INV	QUIKEY	Inverse <cible>, inversement de la sélection.
LABEL	LA	2 x ASSIGN	Label <cible> "Nom", donne un nom.
LEARN	L	LEARN	Apprend, change la vitesse du programme en cours.
LOAD	LO	2 x GOTO	Charge <Cue>
MACRO	M	MACRO	Macro
MIDI_BTN	MI	CONSOLE	Bouton de commande à distance MIDI.
MOVE	MO	MOVE	Déplace <source> vers <destination>
NEXT	N	NEXT	Machine suivante dans la sélection.

ODD	OD	QUIKEY ODD	Sélection impaire (avec ALL/EVEN).
OFF	OF	OFF	Off, éteint quelque chose.
ON	ON	ON	On, allume quelque chose.
OOPS	O	OOPS	'Oops', J'ai fait une erreur -> Retour à la dernière action ('UNDO')
PAGE	PA	PAGE	Page.
PAUSE	PAU	PAUSE	Met en pause quelque chose.
PRESET	PR	PRESET	Met en 'preset' un type ou met en 'preset'.
PREVIEW	PREV	PREVIEW	Prévisualisation de quelque chose.
PREVIOUS	P	PREVIOUS	Machine précédente dans la sélection.
SELECT	SE	SELECT	Sélectionne <exécuteur>, sélectionne un exécuteur par défaut.
SEQU	S	SEQU	Séquence (Liste de Cues)
STORE	ST	STORE	Enregistre.
SWOP	SW	CONSOLE	Echange d'un exécuteur.
SWOP_OFF	SWOP_O	CONSOLE	Fin de l'échange.
TEMP	TE	TEMP	Déroulement temporaire d'un exécuteur.
THRU	T	THRU	À travers (tout un intervalle), renseigne un intervalle.
TIMECODE	TI	CONSOLE	Time code du show.
TOGGLE	TOG	CONSOLE	Basculer l'état du déroulement d'un exécuteur.
TOP	TOP	TOP	Rappelle le dernier cue de l'exécuteur.
TOUCH_BTN	TO	CONSOLE	Bouton d'entrée de la commande à distance analogique.
UNPRESS	UN	CONSOLE	Rendre public, publier une commande.
UPDATE	U	UPDATE	Mise à jour (Update)
VALUE	VA	3 x TIME	Retour au mode valeur.
VIEW	V	VIEW	Vue, contenu d'un ou plusieurs écrans.
VIEWBTN	VIEWB	2 x VIEW	Bouton Vue, touche à côté des écrans.

10.3 Références des commandes

Dans ce chapitre, toutes les commandes seront explicitées ainsi que leur syntaxe. Nous démontrerons ainsi toutes les possibilités des entrées de la ligne de commande.

10.3.1 Classification des mots-clés

Dans les descriptions suivantes, le terme « mot-clé de départ » apparaîtra souvent. Ce « mot-clé de départ » est un mot-clé avec lequel on débute une nouvelle opération de ligne de commande.

Mots-clés d'opération basique

Un mot-clé d'opération basique dans une ligne de commande exécute une opération de base. Ces mots-clés peuvent seulement apparaître dans la ligne de commande comme des « mot-clé de départ ».

L'unique exception est la commande AT. AT peut suivre une liste de mots-clés objets et pourtant sera toujours interprété comme un mot-clé opérationnel.

Un mot-clé opérationnel requiert des mot-clé objets cibles pour son opération. Quelquefois, ils utilisent également des mots-clés d'aide.

Mot-clé	Opération
ASSIGN	Assigne un objet à un autre, comme assigner une séquence à un exécuteur.
AT	(forme opérationnelle) Donne une valeur à quelque chose.
COPY	Fait une copie d'un objet.
DELETE	Supprime un objet.
EDIT	Edite un objet.
IFOUTPUT	Crée une sélection dépendante de la sortie d'une scène d'objets.
INSERT	Insère un objet à un autre emplacement.
INVERT	Inverse la sélection.
LABEL	Change le nom d'un objet.
MOVE	Déplace un objet à un autre emplacement.
PREVIEW	Jeter un œil à un objet sans rendu de la scène.
STORE	Stocker des données dans un objet.
UPDATE	Mettre à jour les données d'un objet actif. Les objets actifs créent le rendu de la scène.

Mots-clés d'exécution

Les mots-clés d'exécution peuvent être utilisés en tant que mot-clé de départ, ou comme sources dans une opération d'assignation. Comme les mots-clés de départ, ils requièrent des mots-clés objets cibles pour leur opération.

<<<	Retour arrière sans attendre.
>>>	Avance sans attendre.
FIX	Fixe un exécuteur. Cet exécuteur ignorera les changements de la page.
FLASH_DOWN ~_OFF	Ralentissement temporaire des flash de l'exécuteur.
FLASH_UP ~_OFF	Accélération temporaire des flash de l'exécuteur.

GO	Aller en avant.
GO-	Aller en arrière.
GOTO	Aller au cue
LEARN	Apprend la vitesse.
LOAD	Prépare le prochain pas de l'exécuteur, attend GO.
OFF	Eteint quelque chose.
ON	Allume quelque chose.
PAUSE	Pause
SELECT	Sélectionne l'exécuteur par défaut.
SWOP ~_OFF	Accélération temporaire des flash de l'exécuteur et ralentissement pour tous les autres.
TEMP	Rendu temporaire d'un exécuteur.
TOGGLE	Bascule un exécuteur de ON à OFF.
TOP	Aller au premier cue.

Mots-clés objets

Les mots-clés objets sont utilisés comme cibles par les mots-clés d'exécution ou d'opération basique. Ils représentent des données, ce qui peut être manipulé.

Mots-clés	Description
ALL_CHASES	Tous les exécuteurs assignés comme chases.
ALL_SEQUENCES	Tous les exécuteurs assignés comme séquences.
CHANNEL	Une lumière conventionnelle.
CUE	Un pas ou une mémoire d'une liste de cue.
DMX	Un canal DMX.
DMX_BTN	Une commande déclenchée par un signal DMX entrant.
EFFECT	Un générateur d'effet librement éditable.
EXEC	Un exécuteur est l'outil physique utilisé pour exécuter des séquences etc.
FADER	Un fader de restitution.
FADERBUTTON1	Le bouton du milieu d'une colonne d'exécuteur.
FADERBUTTON2	Le bouton du bas d'une colonne d'exécuteur.
FADERBUTTON3	Le bouton du haut d'une colonne d'exécuteur.
FIXTURE	Une lumière complexe (projecteur), qui a plus qu'un seul canal de dimmer.
FEATURE	Un paramètre pouvant être commandé appartenant à un projecteur (FIXTURE), comme PAN ou IRIS.
FORM	Un formulaire à 1 ou 2 dimension(s), utilisé par les effets.
GROUP	Une collection de projecteurs et de canaux.
MACRO	Peut exécuter des opérations de ligne de commande complexes.
MDI_BTN	Une commande déclenchée par un signal MIDI entrant.
PAGE	Une page est un ensemble d'exécuteurs visibles.
PRESET	Une mémoire qui peut être utilisée indirectement comme PLACEHOLDER.
SEQU	Une séquence se compose d'un ou de plusieurs cues.

TIMECODE	Le time code d'un show est constitué de plusieurs lectures temporisées d'instructions. Il peut être synchronisé avec des signaux SMTPE ou MIDI entrant.
TOUCH_BTN	Une commande à déclenchement par câblage analogique 0/10V.
VIEW	Enregistre la disposition d'un affichage.
VIEWBTN	Un bouton physique qui peut appeler des macros et des vues.

Mots-clés d'aide

Les mots-clés d'aide sont sensibles au contexte, donc ils réagiront différemment selon où et avec qui ils sont utilisés.

Mot-clé	**Utilisé**
+	N'importe où ....
-	N'importe où ....
AT (forme d'aide)	par copie/déplacement etc.
DELAY	Pendant l'exécution des commandes, AT, STORE etc.
FADE	Pendant l'exécution des commandes, AT, STORE etc.
FULL	Utilisé comme valeur 100%.
IF	Dans les sélections.
THRU	Dans les intervalles.
UNPRESS	Après exécutions de mots-clés.

Mots-clés immédiats

Ces mots-clés ne nécessitent pas de paramètres additionnels.

Mot-clé	**Opération**
ALL	Réinitialise les sélection après ODD/EVEN NEXT/PREVIOUS.
CLEAR	Efface progressivement le programmeur.
CLEAR_ACTIVE	Efface les valeurs dans le programmeur.
CLEAR_ALL	Efface complètement et immédiatement le programmeur.
CLEAR_SELECTION	Efface la sélection courante.
DEF_GO	Aller en avant pour l'exécuteur par défaut.
DEF_GO-	Aller en arrière pour l'exécuteur par défaut.
DEF_PAUSE	Met en pause l'exécuteur par défaut.
ESC	Sortir du menu ou de l'entrée.
EVEN	Sélectionne les appareils pairs de la sélection courante.
NEXT	Sélectionne l'appareil suivant dans la sélection courante.
ODD	Sélectionne les appareils impairs de la sélection courante.
OOPS	Oops, j'ai fait une erreur -> je reviens en arrière (UNDO)
PREVIOUS	Sélectionne l'appareil précédent dans la sélection courante.
VALUE	Retour du délai ou du fade vers le mode valeurs.
UPDATE	Met à jour les données de l'objet actif. Les objets actifs créent un rendu.

Mots-clés par défaut

La ligne de commande a un mot-clé par défaut.
A chaque fois que **vous commencez une nouvelle ligne de commande avec des valeurs numériques**, ce mot-clé par défaut sera utilisé.

Supposons que ce mot-clé par défaut est CHANNEL. Lorsque vous entrez :
1 ENTER. Il apparaîtra dans la ligne de commande : CHANNEL 1 ENTER.
Si la ligne de commande est vide, le mot-clé par défaut courant est désigné par :
a) la LED de la touche
b) la fenêtre de la ligne de commande.

Les mots-clés suivants peuvent être des mots-clés par défaut :

CHANNEL *	PAGE
FIXTURE *	MACRO
GROUP	PRESET
SEQU	VIEW
CUE	EFFECT
EXEC	

Le mot-clé par défaut est aussi utilisé par les mots-clés d'opération.

Supposons que le mot-clé par défaut est GROUP. Lorsque vous tapez :

DELETE 1 ENTER. Le résultat sera : la suppression du GROUP 1 !

Il y a toutefois des exceptions pour les mots-clés CHANNEL et FIXTURE. S'ils sont mot-clé par défaut, les mots-clés d'opération utiliseront CUE comme mot-clé par défaut !

Si CHANNEL est le mot-clé par défaut, STORE 5 ENTER exécutera STORE CUE 5 !

10.3.2 Intervalles et listes d'intervalles

Plusieurs commandes sont capables d'opérer sur une liste d'objets.
Au lieu de taper :

DELETE SEQU 1 ENTER
DELETE SEQU 2 ENTER
DELETE SEQU 10 ENTER

Vous pouvez écrire :

DELETE SEQU 1 THRU 2 +10 ENTER.

Un intervalle peut avoir les formats suivants :

X l'objet X seul
X THRU Y de l'objet X à l'objet Y
X THRU de l'objet X au dernier objet (TRES DANGEREUX !)
THRU Y du premier objet à l'objet Y (TRES DANGEREUX !)
THRU tous les objets (TRES DANGEREUX !)

Veuillez noter que les intervalles ont une direction. Ceci est notamment important lors de la création d'une sélection. FIXTURE 1 THRU 10 est très différent de FIXTURE 10 THRU 1.

Les intervalles peuvent être combinés en listes d'intervalles :
OBJECT_KEYWORD Intervalle1 +/- [OBJECT_KEYWORD] Intervalle 2 ....

Il n'est pas nécessaire de répéter l'OBJECT_KEYWORD dans la liste d'intervalles.

10.3.3 Liste détaillée des mots-clés

+ (Plus)

Classification : mot-clé d'aide
a) Comme mot-clé de départ, + élargit la sélection actuelle. Tout ce qui suit le plus sera interprété comme une sélection :
+ CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, EXEC, PRESET, EFFECT
b) Dans les listes d'objets, il inclut des objets :
.... OBJECT 1 + OBJECT 2 ....
c) Devant des valeurs, il change la valeur en une valeur relative positive :
CHANNEL 1 AT +10 ENTER augmentera la valeur du dimmer de 10%.
d) Comme mot-clé de départ, et **répété**, + augmente les valeurs de dimmer de la sélection de 10% à chaque pression.

- (Moins)

Classification : mot-clé d'aide
a) Comme mot-clé de départ, - réduit la sélection actuelle. Tout ce qui suit le moins sera interprété comme une sélection :
- CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, EXEC, PRESET, EFFECT
b) Dans les listes d'objets, il exclut des objets :
.... OBJECT 1 THRU 10 - OBJECT 2 ....
c) Devant des valeurs, il change la valeur en une valeur relative négative
CHANNEL 1 AT -10 ENTER diminuera la valeur de dimmer de 10%.
Comme mot-clé de départ, et **répété**, - diminue les valeurs de dimmer de la sélection de 10% à chaque pression.

<<< (Retour sans attendre)

Classification : mot-clé d'exécution
a) **Comme mot-clé de départ**, tous les objets suivants le <<< essaieront de **revenir un pas en arrière** avec un **temps de fade nul**.
<<< (liste d'objets cibles) [ENTER]
Cible de type Opération

EXEC	Retour arrière d'un pas sans temps de fade
EFFECT	Commence une exécution en arrière sans temps de fade
TIMECODE	Saute au denier point de repère (break point)
PAGE	Fait un <<< sur tous les exécuteurs de la page.
SPEEDMASTER	Fait un <<< on sur tous les chases utilisant ce SPEEDMASTER (exécuteur assigné à un speed master)

b) Dans une commande d'assignation, ***cette fonction peut être mise sur un bouton exécuteur (voir ASSIGN).***

>>> (Avancer sans attendre)

Classification : mot-clé d'exécution
c) **Comme mot-clé de départ**, tous les objets suivants le >>> essaieront d'**avancer d'un pas en arrière** avec un **temps de fade nul**.
>>> (liste d'objets cibles) [ENTER]
Cible de type Opération

EXEC	Avance d'un pas sans temps de fade
EFFECT	Commence une exécution en avançant sans temps de fade
TIMECODE	Saute au prochain point de repère (break point)
PAGE	Fait un >>> sur tous les exécuteurs de la page.
SPEEDMASTER	Fait un >>> on sur tous les chases utilisant ce SPEEDMASTER (exécuteur assigné à un speed master)

d) Dans une commande d'assignation, ***cette fonction peut être mise sur un bouton exécuteur (voir ASSIGN).***

ALL

Classification : mot-clé immédiat
ALL efface toute sous sélection effectuée avec ODD EVEN NEXT ou PREVOIUS.

ALL_CHASES

Classification : mot-clé objet
ALL_CHASES est un alias pour TOUS LES EXECUTEURS ASSIGNES A DES CHASES. Il peut être utilisé n'importe où EXEC peut l'être. Exemple :
PAUSE ALL_CHASES ENTER

ALL_SEQUENCES

Classification : mot-clé objet

ALL_SEQUENCES est un alias pour TOUS LES EXECUTEURS ASSIGNES A DES SEQUENCES. Il peut être utilisé n'importe où EXEC peut l'être. Exemple : OFF ALL_SEQUENCES ENTER

ASSIGN

Classification : mot-clé d'opération

ASSIGN (objets sources) (objets destinations) [ENTER]

Objets sources : une liste d'objets de même type.

Objets destinations : une liste d'objets de même type.

Type d'objet source	**Type possible d'objet destination**
Mot-clé d'exécution	EXEC, FADERBUTTON1/2/3
SEQUENCE	EXEC, FADERBUTTON1/2/3
GROUP	EXEC, FADERBUTTON1/2/3
EFFECT	EXEC, FADERBUTTON1/2/3
VIEW	VIEWBTN
MACRO	VIEWBTN

Boutons exécuteurs et boutons de vue comme les touches de la console génèrent automatiquement

Le ENTER.

Fix _No DMX_No

Pour patcher ou repatcher des projecteurs :

Clear
Assign Fixture 1 DMX 1
Assign Fixture 2 DMX 5.2
Group

DMX 1 = Numéro DMX absolu

DMX 1.2 = Numéro universel.

Numéro DMX

ASSIGN TIME

ASSIGN (Temps)(valeur) (cible) [ENTER] pour entrer les temps dans les cues

ASSIGN FADE (presser le bouton TIME 1x)
OUTFADE (presser le bouton TIME 2x)
DELAY (presser le bouton TIME 3x)
OUTDELAY (presser le bouton TIME 4x)
SNAPDELAY (presser le bouton TIME 5x)
Cue (No) pour l'exécuteur par défaut
Cue (No) Executor (No) pour l'exécuteur respectif

Vous pouvez entrer plusieurs temps pour différentes cues d'une même séquence en même temps, ce qui donne : ASSIGN FADE 3 DELAY 8 OUTDELAY4 CUE 1 THRU 4 EXEC 2.4

AT

Classification : mot-clé d'opération et d'aide

a) Comme mot-clé d'opération :

AT TYPE 1: Entrée directe des valeurs de dimmer

[(Objets destinations)[AT valeurs [FADE fades] [DELAYdélais] ENTER

Objets destinations: Une liste d'objets qui peut crée des sélections. Mots-clés utilisables : CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, PRESET, EFFECT.

Si aucun objet destination n'est donné, la sélection courante sera utilisée.

Valeurs: VALEUR_X [THRU VALEUR_Y] en pourcent
Fades: FADE_X [THRU FADE_Y] en secondes
Délais: DELAI_X [THRU DELAI_Y] en secondes

Valeurs, fades et délais sont des nombres décimaux avec un point (c à d FADE 1.5).

Exemples:

CHANNEL 1 THRU 10 AT 20 FADE 2.5 DELAY 0 THRU 5 ENTER

Mettra les canaux de 1 à 10 à 20% et leur donnera un temps de fade de 2.5 secondes. Cela étagera aussi

Des temps de délai aux 20 canaux, le canal 1 aura le plus long délai et le 20 n'en aura aucun.

CUE 1 AT FULL ENTER

Cela mettra les dimmers de tous les projecteurs contenus dans le cue 1 à 100%.

AT TYPE 2: Copie les valeurs en filtrant :

[(Objets destinations)[AT [met un AT filtrant] (objets sources) ENTER

Objets destinations : les mêmes qu'au dessus.

Objets sources : Une liste d'objets qui peuvent recevoir des valeurs. Les mots-clés utilisables sont : CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, PRESET.

Met un AT filtrant : Maintenir AT enfoncé. Après une demi seconde, le menu AT filtrant apparaîtra. Changez

le filtrage tout en maintenant AT enfoncé.

Si les objets sources sont CHANNEL, FIXTURE ou GROUP, l'opération sera une

COPIE FILTREE DANS LA PROGRAMMEUR : Toutes les valeurs, excepté celles par défaut, seront copiées
Si elles passent le filtrage !

Exemples :

FIXTURE 2 THRU 10 AT (sélectionner un mélange de couleurs CMJ) FIXTURE 1 ENTER

Cette commande copiera la couleur CMJ depuis le projecteur 1 jusqu'aux projecteurs 2 à 10.

Vous pouvez copier des modèles : Mettre le projecteur 1 à BLEU et le 2 à VERT.
FIXTURE 3 THRU 10 AT (sélectionner une couleur) FIXTURE 1 THRU 2 ENTER
Le projecteur 3 sera BLEU, 4 VERT, 5 BLEU, 6 VERT…
Les sources et les destinations peuvent se reboucler :
FIXTURE 1 THRU 10 AT (sélectionner tous les paramètres) FIXTURE 2 THRU 10 + 1 ENTER
Ceci provoquera une copie circulaire, décalant les valeurs d'appareil en appareil.
Si les objets sources sont SEQU, CUE ou PRESET, l'opération sera une

EXTRACTION FILTREE VERS LE PROGRAMMEUR
Toues les valeurs existantes dans la source pour la destination seront copiées si elles passent le filtre !

Exemples:
FIXTURE THRU AT (sélectionner PAN/TILT) CUE 1 ENTER.
Cela portera toutes les informations de PAN/TILT contenues dans la CUE 1 de l'exécuteur par défaut actif dans le programmeur.
CUE 5 AT (sélectionner un GOBO) CUE 4 ENTER.
Les appareils du CUE 5 auront les gobos du CUE 4 (bien sûr, seulement si les gobos sont programmés dans le CUE 4).
CUE 5 AT (sélectionner un GOBO) CUE THRU 4 ENTER
Les appareils de CUE 5 auront les gobos **du STATUS** du CUE 4 ! Ceci est très différent de l'exemple précédent !!!
a) **Comme mot-clé d'aide** : Voir COPY MOVE et INSERT.

2x AT

Fixera la valeur par défaut des projecteurs sélectionnés (dans SETUP / DEFAULTS/ DEFAULT AT)

CHANNEL

Classification : Objet mot-clé
a) **comme mot-clé de départ** :
CHANNEL ENTER
CHANNEL devient le DEFAULT KEYWORD.
CHANNEL (liste intervalle) ENTER
Sélectionne les canaux dans la liste intervalle.
CHANNEL (liste intervalle) AT .... (voir AT)
Applique les valeurs aux canaux dans la liste intervalle.
Les numéros de canaux dans la liste intervalle doivent être dans l'intervalle [1 .... 9999].
b) **comme cibles dans les commandes d'exécution suivantes** :
ON active les valeurs de dimmer dans le programmeur.
OFF désactive les valeurs de dimmer dans le programmeur et désélectionne le canal.
PAUSE PARK valeur du dimmer du canal.
GO UNPARK valeur du dimmer du canal.

CLEAR

Classification : mot-clé immédiat
Produit progressivement :
1) S'il y a une sélection -> CLEAR_SELECTION
2) S'il y a une activation -> CLEAR_ACTIVE
3) S'il y a un rendu du programmeur-> CLEAR_ALL

CLEAR_ACTIVE

Classification : mot-clé immédiat
Annule l'activation dans le programmeur sans détruire le rendu.

CLEAR_ALL

Classification : mot-clé immédiat
Annule la sélection.
Annule l'activation.
Nettoie complètement le programmeur, toutes les valeurs reviennent aux valeurs par défaut ou au contrôle « playback ».
ODD/EVEN/Sous sélections sont remis à zéro à ALL.

CLEAR_SELECTION

Classification : mot-clé immédiat
Annule la sélection. Aucun appareil n'est sélectionné.
ODD/EVEN/sous sélection est remis à zéro à ALL.

COPY

Classification : mot-clé opérationnel
COPY (objets sources) AT (objets destinations) [ENTER]
Objets sources : une liste d'intervalle d'objets de type X.
Objets destinations : une liste d'intervalle d'objets de type Y.
Les objets de type X et Y doivent être égaux ou compatibles.

Type des objets sources	**Compatible avec le type des objets destinations**
EXEC	EXEC
FADERBUTTON/123	FADERBUTTON/1/2/3
DMX_BUTTON	DMX_BUTTON
MIDI_BUTTON	MIDI_BUTTON
TOUCH_BTN	TOUCH_BTN

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de

Il y a des limitations pour les copies de cues :

1) Une liste intervalle de cues peut être :
   a. une seule cue c a d CUE 1
   b. un intervalle de cues c a d CUE 1 THRU 10
2) L'objet destination doit être aussi une cue.
   Donc la syntaxe suivante n'est pas autorisée : COPY CUE 1 SEQU 1 AT SEQU 2 ENTER

Vous devez écrire à la place : COPY CUE 1 SEQU 1 AT CUE 2 SEQU 2 ENTER.

Notez que : CUE 1 SEQU 1 équivaut à : SEQU 1 CUE 1. Chaque fois que le terme comporte

CUE, vous copiez des CUES !

CUE

Classification : mot-clé objet

Format Général :

L'expression	**signification normale**	**dans le cas d'un STORE**
CUE	Cue courante active d'exécution	Nouvelle cue à la fin
CUE X	Cue X de l'exécuteur par défaut	
CUE X SEQU Y	Cue X de la séquence Y	
SEQU Y CUE X	idem qu'au dessus !	
CUE EXEC Z	Cue courante active d'exécution	Nouvelle cue à la fin dans l'exécuteur Z
CUE X EXEC Z	Cue X de l'exécuteur Z	

X numéro de Cue au format A.B dans les intervalles [0…999].[0…999] , B est optionnel.
"CUE 0" est invalide, mais "CUE 0.5" est valide.

Y numéro de Séquence dans [1 .... 999]

Z numéro d'exécuteur au format PAGE.INDEX dans [1 .... 64].[1…60] , Ou au format INDEX dans [1…60] en utilisant la page courante.

X comme Y ou Z peuvent être une liste intervalle. Les listes intervalle avec X et Y, Z ne sont pas autorisées. Donc :

CUE 1 THRU 10 SEQU 1 est valide,
CUE 1 THRU 10 SEQU 1 THRU 5 est invalide.

a) **comme mot-clé de départ** :

CUE ENTER

CUE devient le DEFAULT KEYWORD.

CUE (liste intervalle) ENTER

Sélectionne les appareils inclus dans le(s) cue(s).

CUE (liste intervalle) AT .... (voir AT)

Applique les valeurs aux appareils inclus dans le(s) cue(s).

b) **comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes** :

AT	Extrait les données d'un cue.
COPY	Copie un cue vers un autre
DELETE	Supprime un cue
EDIT	Edite un cue
IF	Sélectionne les appareils qui font partie d'un cue
IFOUTPUT	Recherche un rendu d'un cue
INVERT	Inverse la sélection d'un cue
LABEL	Change le nom du cue
MOVE	Déplace le cue
PREVIEW	Pré-visualise le cue

c) **comme cible pour les commandes d'exécutions suivantes** :

ON	Active le contenu d'un cue dans le programmeur.
OFF	Désactive le contenu d'un cue dans le programmeur.
PAUSE	PARK tous les paramètres inclus dans le cue.
GO	UNPARK tous les paramètres inclus dans le cue.
LOAD	Prépare le cue X comme prochain cue dans l'exécuteur Z.
GOTO	L'exécuteur Z appelle le cue X

DEF_GO

Classification : mot-clé immédiat

Produit un GO dans l'exécuteur par défaut.

DEF_GO-

Classification: mot-clé immédiat

Produit un GO- dans l'exécuteur par défaut.

DEF_PAUSE

Classification : mot-clé immédiat

Produit un PAUSE dans l'exécuteur par défaut.

DELAY

Classification : mot-clé d'aide

a) **Avec les mots-clés d'exécution et les exécuteurs :**
   (mot-clé d'exécution) (Liste d'exécuteur) DELAY X.X ENTER
   La commande d'exécution s'applique à tous les exécuteurs listés avec une rupture retardée de X.X secondes. Ne fonctionne pas avec PAUSE ou la commande de flash.

b) **Donner des délais individuels aux projecteurs ou canaux :**
   [Sélectionner] AT DELAY X.X [TRHU Y.Y] ENTER
   Des délais individuels pour les paramètres inscrits dans la barre des presets seront fixés à X.X secondes.
   Si aucune sélection n'est donnée, la sélection courante sera utilisée.
   Notez que le délai donné ici peut être un intervalle. Dans ce cas, les délais seront alignés sur toute la sélection fournie.
   Les délais fournis peuvent être signés, ce qui aura pour résultat le changement relatif de chaque délai individuel.

Donner des délais individuels peut également se faire en donnant des fades individuels et des valeurs à l'intérieur d'une commande AT.

c) **Effacer des délais individuels :**
[SELECTION] AT DELAY ENTER
Fonctionne tout à fait comme b) mais aucune valeur pour les délais n'est donnée.

d) **Mettre des délais de rupture par défaut :**
(Pas de sélection présente) DELAY X.X ENTER
Le cue suivant sera enregistré avec X.X secondes de délai de rupture par défaut pour tous les canaux de rupture.

e) **Comme un délai de rupture en enregistrant un cue :**
STORE (une liste de cues) DELAY X.Y ENTER
Les cues donnés seront enregistrés avec un délai de rupture par défaut de X.X secondes pour chaque canal de rupture.

f) **Basculer vers le mode d'affichage des délais :**
DELAY ENTER
Toutes les pages, qui sont en mode AUTO affichage, afficheront leurs délais au lieu de leurs valeurs.
Cet effet est temporaire. Toutes les pages basculeront au mode valeurs à la fin de la ligne de commande opérationnelle suivante.

DELETE

Classification : mot-clé opérationnel
DELETE (liste d'objets) ENTER
Certaines formes de suppression ne nécessitent pas de taper ENTER à la fin :
DELETE (enfoncer une touche dans un groupe)
DELETE [CUE] X (enfoncer un exécuteur)
DELETE (enfoncer une touche d'affichage)
Tous les objets dans la liste doivent être de même type. On ne peut pas supprimer un preset et un cue en même temps. La suppression d'un objet assigné à un exécuteur supprimera aussi cet exécuteur.
La suppression d'un objet assigné à une touche d'affichage supprimera aussi la touche d'affichage.

Objets	Commentaires
CUE	Si aucune séquence ou exécuteur n'est spécifié, la séquence de l'exécuteur par défaut est utilisée. Si le dernier cue d'une séquence est supprimé, toute la séquence est supprimée.
DMX_BTN	
EFFECT	Ne supprime pas les effets utilisés par les séquences.
EXEC	Supprimer un exécuteur ne supprime pas la séquence, le groupe etc. assigné.
FORM	Ne supprime pas les formulaires qui sont encore utilisés par les effets.
GROUP	Supprimer un groupe supprimera aussi ses fonctionnalités de submaster.
MACRO	Vous ne pouvez pas supprimer une macro qui est en cours d'enregistrement.
MIDI_BTN	
PAGE	Supprimer une page supprimera tous les exécuteurs de cette page.
PRESET	La suppression d'un seul preset se fait avec la syntaxe : PRESET X.Y Avec X = type de preset et Y = numéro de preset.
DELETE PRESET X	demandera confirmation et supprimera tous les presets du type fourni.
SEQU	
TIMECODE	
TOUCH_BTN	
VIEW	
VIEWBTN	

DMX

Classification : mot-clé objet
PAS ENCORE IMPLEMENTE
DMX accède directement à une adresse DMX.

DMX_BTN

Classification : mot-clé objet
A DMX_BTN (bouton DMX) est une fonction télécommande déclenchée par les signaux DMX entrant. LE DMX_BTN simule une pression sur un exécuteur, donc il ne fonctionne qu'en combinaison avec un exécuteur assigné. Les DMX_BTN peuvent être vus dans le menu TOOLS / REMOTE DMX.
Appel manuel d'un DMX-BTN :
DMX_BTN X ENTER
Liaison d'un DMX_BTN à un exécuteur :
STORE DMX_BTN X EXEC/FADEREBUTTON1/2/3 Y.Z ENTER
En utilisant EXEC dans cette commande on relie toujours la télécommande au bouton d'exécuteur du milieu.
X doit être entre 1 et 96.

EDIT

Classification : mot-clé opérationnel

a) **Simulation d'un click droit de la souris pour éditer un champ d'entrée ou une cellule dans une grille :**
EDIT (utiliser l'écran tactile pour cliquer quelque part) or
EDIT (click gauche de la souris quelque part)

b) **Commencer une procédure EDIT/UPDATE :**
Toutes les procédures fonctionnent comme suit :
- EDIT objet ENTER

- Un seul objet peut être édité à la fois. Si la procédure EDIT/UPDATE est toujours en cours pour un autre objet, il vous sera demandé de mettre à jour l'ancien en premier.
- Un programmeur est vide, et les valeurs et sélection de l'objet sont chargés dans le programmeur.
- Tous les titres de projecteurs et les pages de canaux afficheront le nom de l' « objet édité ».
- Changez les valeurs et sélection dans le programmeur comme vous les voulez.
- UPDATE se met à clignoter dès que des valeurs sont changées.
- Pressez UPDATE. Vous devrez confirmer et les valeurs modifiées ainsi que les sélections seront stockées dans l'objet.
- ESC vous fera quitter la procédure EDIT / UPDATE sans prendre en compte les modifications.

Les objets qui peuvent être édités de cette manière sont :

Syntaxe, commence par EDIT	Commentaires
CUE ENTER	Edite le cue actif de l'exécuteur par défaut
[CUE] X ENTER	Edite le cue X de l'exécuteur par défaut
CUE X SEQUENCE Y ENTER	
CUE X EXEC Y.Z ENTER	
CUE X (presser un exécuteur)	
SEQUENCE X ENTER ou presser une touche dans la fenêtre des groupes de séquences	Editera le premier cue de la séquence X
GROUP X ENTER ou presser une touche dans la fenêtre des groupes	Bien qu'un groupe n'est pas de valeurs, la sélection peut être éditée
PRESET X ENTER ou presser un type de preset dans la barre de contrôle des presets de la page des paramètres	Editera les presets non vides du type X
PRESET X.Y ENTER ou presser une touche dans	La fenêtre des groupes de presets

c) Poursuivre une procédure de EDIT / UPDATE avec NEXT / PREVIOUS objet :

EDIT NEXT [ENTER]

EDIT PREVIOUS [ENTER]

Si vous utilisez les touches NEXT/PREVIOUS, ENTER n'est plus nécessaire.

NEXT/PREVIOUS continueront à éditer/mettre à jour les objets précédents/suivants non vides du contexte de l'objet actuellement édité.

Exemples:

- EDIT PRESET 1 ENTER. Commence à éditer le premier preset non vide PAN/TILT.

EDIT NEXT va sur le prochain preset non vide PAN/TILT.

- EDIT SEQUENCE 1 ENTER. Commence à éditer/mettre à jour le premier cue.

EDIT NEXT va sur le second cue.

Utiliser avec la fonction HIGHLIGHT, EDIT NEXT est un outil très puissant pour vérifier les presets de son show.

d) Ouvrir un écran d'édition :

Certains objets ne peuvent pas être édités dans un programmeur. Ils ont des écrans d'édition dédiés à leur manipulation. Seulement un menu d'édition pour un objet peut être ouvert à la fois. Si vous ouvrez un menu d'édition pour un objet, tous les autres menus se fermeront. Ces menus peuvent être fermés avec la touche ESC.

EDIT EFFECT X ENTER	or	EDIT (presser la touche dans le groupe des effets)
EDIT EXEC X.Y ENTER	or	EDIT (presser un exécuteur)
EDIT FORM X ENTER	or	EDIT (presser la touche dans le groupe des formulaires)
EDIT MACRO X ENTER	or	EDIT (presser la touche dans le groupe des macros)
EDIT TIMECODE X ENTER	or	EDIT (presser la touche dans le groupe des time codes)

EFFECT

Classification : mot-clé objet

a) comme mot-clé de départ :

EFFECT ENTER

EFFECT devient le DEFAULT KEYWORD.

EFFECT (liste intervalle) ENTER

Démarre les effets dans la liste intervalle.

Les numéros d'effets dans la liste intervalle doivent appartenir à [1 … 999].

Les effets sont numérotés d'une certaine manière :

Intervalle	**Signification**
1 … et supérieurs	Effets créés par l'utilisateur
899 … et inférieurs	Effets créés automatiquement utilisés par les listes de cue
900 … et supérieurs	Effets temporaires, créés à partir des effets presets. Ces effets ne sont pas visibles dans les groupes.

b) comme cible pour les mots-clés opérationnels suivants :

ASSIGN	Assigne un effet à un exécuteur
COPY	Copie un effet vers un autre
DELETE	Supprime un effet
EDIT	Ouvre un menu d'édition pour l'effet
IF	Désélectionne les appareils qui ne sont pas inclus dans l'effet
IFOUTPUT	Sélectionne les appareils qui ont un rendu de l'effet
INSERT/MOVE	Change le numéro visible de l'effet
LABEL	Change le nom de l'effet

c) comme cible pour les commandes d'exécution suivantes:

GO	Exécute en avant, commence avec un fondu
GO-	exécute en arrière, commence avec un fondu
>>>	Exécute en avant, sans fondu
<<<	Exécute en arrière, sans fondu
PAUSE	Pause, reste fixe
OFF	Bascule en off, avec un fondu

ESC

Classification : mot-clé immédiat

ESC (Echappe) produira progressivement les actions suivantes :

a) Y a-t-il quelque chose dans la ligne de commande ? Oui -> vider la ligne de commande !

b)Y a-t-il une procédure d EDIT/UPDATE en cours ? Oui -> annuler l EDIT/UPDATE !

c) Y a-t-il une fenêtre ouverte ou un message affiché ? Oui -> le fermer !

d) Y a-t-il un menu d'édition ouvert ? Oui -> le fermer !

EVEN

Classification : mot-clé immédiat

EVEN crée une sous sélection de la sélection courante.

Si vous avez sélectionné 10 projecteurs et que vous sélectionnez EVEN, seulement les 2ème, 4ème, 6ème, 8ème et 10ème projecteurs resteront sélectionnés. Les autres seront 'temporairement désélectionnés', en attendant d'^être de nouveau sélectionnés avec la commande ALL.

EXEC

Classification : mot-clé objet

Format	**Signification**
EXEC X [THRU [Y]]	Sélection des exécuteurs X à Y de la page courante
EXEC P.X [THRU [Q.Y]]	Sélection de l'exécuteur X de la page P jusqu'à l'exécuteur Y de la page Q
EXEC X [THRU [Y]] PAGE P [THRU [Q]]	Exécuteurs X à Y des pages P à Q

- Les numéros des exécuteurs X/Y doivent être dans [1..60] où
[1..20] adressent les exécuteurs à faders motorisés et
[21..60] adressent les boutons exécuteurs.
- Les numéros des pages P/Q doivent être dans [1.. 64].

a) comme mot-clé de départ :

EXEC ENTER

EXEC devient le DEFAULT KEYWORD.

EXEC (liste intervalle) ENTER

Sélectionne les appareils inclus dans les objets aux exécuteurs donnés.

EXEC (liste intervalle) AT .... (voir AT)

Applique les valeurs aux appareils inclus dans les objets assignés aux exécuteurs donnés.

b) comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :

ASSIGN	SEQUENCE,GROUP et EFFECT les objets peuvent être assignés avec la ligne de commande à un bouton d'exécuteur. EXECUTING COMMANDS peuvent être assignées avec la ligne de commande à un bouton d'exécuteur. Pour les faders exécuteurs, le mot clé EXEC spécifie la touche du milieu.
COPY	Copie un exécuteur vers un autre
DELETE	Supprime un exécuteur. Cela ne détruit pas l'objet qui est assigné à l'exécuteur
EDIT	Edite l'objet qui est assigné à l'exécuteur.
IF	Désélectionne les appareils qui ne font pas parti de la sélection de l'objet de l'exécuteur.
IFOUTPUT	Sélectionne les appareils qui ont un rendu de cet exécuteur.
INVERT	Inverse la sélection courante par la sélection de l'objet de l'exécuteur.
LABEL	Change le nom de l'objet de l'exécuteur.
MOVE	Déplace l'exécuteur vers un autre emplacement.
PREVIEW	Pré visualise l'objet de l'exécuteur. Si l'objet est une séquence et que l'exécuteur est en cours d'exécution, le prochain cue sera pré visualisé.

c) comme cible pour toutes les commandes d'exécution.

Voir **9.3.1 mots-clés d'exécution** pour un résumé ou consulter ces mot-clés pour les détails.

FADE

Classification : mot-clé d'aide

a) **Avec les mots-clés d'exécution et les exécuteurs :**
(Mot-clés d'exécution) (Liste d'exécuteurs) FADE X.X ENTER
La commande d'exécution agit sur toute la liste des exécuteurs avec une réécriture du fade de X.X secondes. Ne fonctionne pas avec les commandes PAUSE ou de flash.

b) **Donner des temps de fades individuels aux projecteurs et canaux :**
[Sélection] AT FADE X.X [TRHU Y.Y] ENTER
Des fades individuels pour les paramètres affichés dans la barre des presets seront fixés à X.X secondes.
SI aucune sélection n'est fournie, la sélection courante sera utilisée.
Notez que le fade donné peut être un intervalle. Dans ce cas, les fades seront alignés sur toute la sélection fournie.
Les fades fournies peuvent être signés, ce qui résultera par un changement relatif des fades individuels.
Donner des fades individuels peut être combiné avec un don de délais individuels et de valeurs dans une commande AT.

c) **Effacer les fades individuels :**
[SELECTION] AT FADE ENTER
Travaille comme b), mais aucune valeur pour les fades n'est donnée.

d) **Entrée des in & out fade par défaut :**
(Aucune sélection présente) FADE X.X ENTER

Le prochain cue sera enregistré avec X.X secondes de fade de base et de fondu de fermeture (outfade) pour tous les canaux de non rupture.

e) Comme fondu d'ouverture/fermeture (in/outfade) lors d'un stockage d'un cue :

STORE (liste de cues) FADE X.Y ENTER

Les cues donnés seront enregistrés avec X.X secondes de fade de base et de fondu de fermeture (outfade) pour tous les canaux de non rupture.

f) Basculer vers le mode d'affichage du fade :

FADE ENTER

Toutes les pages qui sont en mode AUTO affichage, afficheront les fades au lieu des valeurs. Cet effet n'est que temporaire. Toutes les pages ré afficheront les valeurs dès que l'on atteindra la fin de l'opération de ligne de commande.

FADER

Classification : mot-clé objet

Format	Signification
FADER X [THRU [Y]]	Faders X à Y de la page courante
FADER P.X [THRU [Q.Y]]	Fader X de la page P au fader Y de la page Q
FADER X [THRU [Y]] PAGE P [THRU [Q]]	Fader X à Y des pages P à Q

- Les numéros de faders X/Y doivent appartenir à [1..20]
- Les numéros de pages P/Q doivent appartenir à [1..64].

Seulement une commande est implémentée pour le mot-clé fader :

FADER (liste de faders) AT (liste de valeurs) [ENTER]

Cette commande mettra les faders motorisés à la valeur indiquée.

FADERBUTTON1

Classification : mot-clé objet

Le même que EXEC, mais dans le cas d'ASSIGNEMENT, il pointe explicitement vers le bouton du milieu.

FADERBUTTON2

Classification : mot-clé objet

Le même que EXEC, mais dans le cas d'ASSIGNEMENT, il pointe explicitement vers le bouton du bas.

FADERBUTTON3

Classification : mot-clé objet

Le même que EXEC, mais dans le cas d'ASSIGNEMENT, il pointe explicitement vers le bouton du haut.

FIX

Classification : mot-clé d'exécution

a) **Comme mot-clé de départ,** il est utilisé pour fixer/libérer un EXECUTEUR. Un exécuteur fixé est physiquement présent sur toutes les pages.

FIX (liste d'exécuteurs) [ENTER]

b) Dans une commande d'assignement, *cette fonction peut être mise sur un bouton d'exécuteur (voir ASSIGN).*

FIXTURE

Classification : mot-clé objet

a) comme mot-clé de départ :

FIXTURE ENTER

FIXTURE devient le DEFAULT KEYWORD.

FIXTURE (liste intervalle) ENTER

Sélectionne les projeteurs de la liste intervalle.

FIXTURE (liste intervalle) AT … (voir AT)

Applique les valeurs aux projecteurs de la liste intervalle.

Les numéros des projecteurs de la liste intervalle doivent appartenir à [1 … 9999].

b) comme cible pour les commandes d'exécution suivantes :

ON	active toutes les valeurs des paramètres dans le programmeur.
OFF	désactive toutes les valeurs des paramètres dans le programmeur et désélectionne les projecteurs.
PAUSE PARK	tous les paramètres des projecteurs.
GO UNPARK	tous les paramètres des projecteurs.

FLASH_DOWN

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, tous les exécuteurs qui suivent FLASH_DOWN réduisent leurs canaux d'intensité à zéro sans attendre.

FLASH_DOWN (liste d'exécuteurs) [ENTER]

b) Comme mot-clé de départ combiné avec UNPRESS, tous les exécuteurs qui suivent ont leurs canaux d'intensité qui retrouvent leurs valeurs précédentes. **FLASH_DOWN (liste d'exécuteurs) UNPRESS [ENTER]**

a) Dans une commande d'assignation, cette fonction ne peut pas être utilisée. Vous devez utiliser le menu d'assignation pour le mettre sur un bouton d'exécuteur. Il sera appelé simplement FLASH.

Note: Il est aussi impossible d'utiliser cette commande en la tapant dans la ligne de commande. Utiliser la plutôt en l'assignant à un bouton ou dans une macro !

FLASH_DOWN_OFF

Classification : mot-clé d'exécution

Comme FLASH_DOWN … UNPRESS.

Voir la description de la commande FLASH_DOWN.

FLASH_UP

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, tous les exécuteurs qui suivent FLASH_UP augmentent leurs canaux d'intensité à 100% sans attendre.

FLASH_UP (liste d'exécuteurs) [ENTER]

b) Comme mot-clé de départ combiné avec UNPRESS, tous les exécuteurs qui suivent ont leurs canaux d'intensité qui retrouvent leurs valeurs précédentes. **FLASH_UP (liste d'exécuteurs) UNPRESS [ENTER]**

a) Dans une commande d'assignation, cette fonction ne peut pas être utilisée. Vous devez utiliser le menu d'assignation pour le mettre sur un bouton d'exécuteur. Il sera appelé simplement FLASH.

Note: Il est aussi impossible d'utiliser cette commande en la tapant dans la ligne de commande. Utiliser la plutôt en l'assignant à un bouton ou dans une macro !

FLASH_UP_OFF

Classification : mot-clé d'exécution

Comme FLASH_UP … UNPRESS.

Voir la description de la commande FLASH_UP.

FORM

Classification : mot-clé objet

a) comme mot-clé de départ, il n'a pas de fonction.

FORM (liste intervalle) ENTER

Les numéros des Formulaires dans la liste intervalle doivent être dans [1 … 999].

b) Comme cible pour les commandes suivantes :

COPY	Copie un formulaire vers un autre
DELETE	Supprime un formulaire
EDIT	Ouvre le menu d'édition pour un formulaire
INSERT/MOVE	Change le numéro visible du formulaire.

FULL

Classification : mot-clé d'aide

Full est un alias pour la valeur de dimmer 100% (ouvert).

a) Comme mot-clé de départ, c'est immédiat, il ouvre tous les dimmers de a sélection courante à 100% :

FULL

b) Après le commande AT dans des intervalles de valeurs comme :

… AT FULL ENTER

… AT 0 THRU FULL ENTER

FULL

2x FULL transférera la valeur en sur-brillance dans le programmeur

GO

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, tous les objets qui suivent le GO vont essayer d'avancer d'un pas.

GO (liste d'objets cibles) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]

Si des fades ou des délais sont donnés, ils écrasent les temps préprogrammés.

Type de cibles	**Opération**
EXEC	Avance d'un pas
EFFECT	Démarre l'exécution en avant
TIMECODE	Commence à jouer
PAGE	GO sur tous ses exécuteurs.
SPEEDMASTER	GO sur tous les chases utilisant ce speed master (exécuteurs assignés à un speed master)
SUBMASTER groupe.	Déparquer (Unpark) tous les canaux impliqués dans ce
CHANNEL, FIXTURE, GROUP	Déparquer (Unpark) les appareils.
PRESET X (type de preset)	Déparquer (Unpark) tous les canaux de ce type de preset de la sélection courante.

b) dans une commande d'assignation, cette fonction peut être mise sur un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

GO-

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, tous les objets qui suivent le GO- vont essayer de reculer d'un pas.

GO (liste d'objets cibles) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]

Si des fades ou des délais sont donnés, ils écrasent les temps préprogrammés.

Type de cibles	**Opération**
EXEC	Recule d'un pas
EFFECT	Démarre l'exécution en arrière
TIMECODE	Commence à jouer en arrière
PAGE	GO- sur tous ses exécuteurs.
SPEEDMASTER	GO- sur tous les chases utilisant ce speed master (exécuteurs assignés à un speed master)

b) dans une commande d'assignation, cette fonction peut être mise sur un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

GOTO

Classification : mot-clé d'exécution

a) comme mot-clé de départ, tous les exécuteurs qui suivent le GOTO essaieront d'**aller directement au pas donné**.

GOTO [CUE] [W] [EXEC X] [FADE Y] [DELAY Z] [ENTER]
L'utilisation du mot-clé CUE est optionnelle.
Si W (numéro de cue) n'est pas donné, on vous demandera de le taper.
Si l'exécuteur n'est pas donné, l'exécuteur par défaut sera utilisé.
Si des fades ou des délais sont donnés, ils écraseront les temps par défaut du GOTO.
Les temps par défaut du GOTO peuvent être changés dans le menu SETUP / DEFAULT.
b) Dans une commande d'une assignation, cette fonction peut être directement associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).
Dans les faits actuels, vous terminerez avec un LOAD assigné à un bouton exécuteur comme si le numéro de cue devait vous être demandé.

GROUP

Classification : mot-clé objet
a) comme mot-clé de départ :
GROUP ENTER
GROUP devient le DEFAULT KEYWORD.
GROUP (liste intervalle) ENTER
Sélectionner les groupes dans la liste intervalle.
GROUP (liste intervalle) AT .... (voir AT)
Applique des valeurs aux groupes de la liste intervalle.
Les numéros de groupes dans la liste intervalle doivent être dans [1 .... 999].
b) **comme cible pour les commandes d'exécution suivantes :**
ON active les appareils contenus dans le groupe.
OFF désactive et désélectionne les appareils contenus dans le groupe.
PAUSE PARK tous les appareils du groupe.
GO UNPARK tous les appareils du groupe.

HIGHLIGHT

Presser HIGHLIGHT une fois changera les projecteurs sélectionnés par les valeurs du SETUP. Lorsque vous maintenez le bouton HIGHLIGHT, les projecteurs sélectionnés émettront des 'pulses' – pour une meilleure identification.

IF

Classification : mot-clé d'aide
IF produit une commande logique à l'intérieur d'une sélection. Cette commande n'élargit jamais la sélection courante. Elle ne laisse seulement les appareils sélectionnés qui sont inclus dans les deux sélections :
Supposons que nous avons deux groupes (nos allons utiliser des noms réels afin de clarifier l'explication) :
PAR64 inclura toutes les lampes PAR64
FRONT_TRUSS inclura toutes les lampes du pont avant.
PAR64 IF FRONT_TRUSS ENTER sélectionnera donc tous les PAR64 qui se trouvent sur le pont avant.
Syntaxe générale :
[(sélection1)] IF (sélection2) ENTER
Si la sélection1 n'est as donnée, la sélection courante sera utilisée.

IFOUTPUT

Classification : mot-clé opérationnel
IFOUTPUT sélectionne les appareils selon l'actuel rendu.
Syntaxe générale :
IFOUTPUT (liste d'objets) [ENTER]
Si la liste d'objet est une pression sur un bouton d'exécution, ou un click dans une fenêtre d'ensemble d'objets, ENTER n'est pas nécessaire.
Exemples:

IFOUTPUT EXEC 1 ENTER	tous les appareils qui ont un rendu de l'exécuteur 1 seront sélectionnés.
IFOUTPUT PRESET 1.1 ENTER	tous les appareils qui ont le preset 1.1 actif dans le show seront sélectionnés. Très sympathique pour sélectionner les projecteurs qui ont une « étoile bleue » actuellement dans le show.

IFOUTPUT (sélection) ENTER tous les appareils de la sélection fournie qui ont actuellement une sortie sur scène seront sélectionnés.
IFOUTPUT CUE/SEQUENCE/EFFECT fonctionnent logiquement.
IFOUTPUT ENTER Tous les appareils qui ont une valeur de dimmer supérieure à 0 seront sélectionnés.

IFOUTPUT (X) THRU (Y) ENTER	Tous les appareils qui ont un rendu compris entre les valeurs seront sélectionnés. Si aucune valeur n'a été rentrée pour X, 0 sera pris par défaut. Si aucune valeur n'a été entrée pour Y, la valeur FULL sera prise par défaut. Si seulement une valeur est entrée, cette valeur seule sera sélectionnée. En général, on n'attend que des valeurs de pourcentages : les valeurs supérieures à 100 ne renverront pas de résultat.

INSERT

Classification : mot-clé opérationnel
INSERT (objets sources) AT (destination) [ENTER]
Exemple : INSERT GROUP 10 THRU 15 + 20 AT 1 ENTER
Insert fonctionne seulement avec des objets 'sortables'. Les objets 'sortables' sont : PRESET, GROUP, MACRO, VIEW, EFFECT, FORM, TIME CODE, SEQUENCE.
Insert essaiera de faire suffisamment d'espace libre à la destination donnée en déplaçant les objets non vides.

INVERT

Classification : mot-clé opérationnel
INVERT (sélection) [ENTER]
INVERT inverse l'état des appareils sélectionnés.
Exemple 1:
 Les projecteurs de 1 à 5 sont déjà sélectionnés.
 INVERT FIXTURE 1 THRU 10 ENTER
 Les projecteurs 6 à 10 sont sélectionnés.
Exemple 2:
 Tous les projecteurs pairs du groupe X sont déjà sélectionnés.
 INVERT GROUP X ENTER
 Tous les projecteurs impairs du groupe X sont sélectionnés.
Cas spécial :
 INVERT ENTER
 Les états sélectionnés de tous les appareils qui ont des canaux ACTIFS dans le programmeur sont inversés.

LABEL

Classification : mot-clé opérationnel
LABEL (liste d'objets) ["NOUVEAU NOM"] ENTER
Tous les objets dans la liste seront renommés en « NOUVEAU NOM ».
Entrer directement le nouveau nom n'est possible qu'avec le clavier informatique.
Si le nom n'est pas donné directement dans la commande, on vous demandera de le rentrer.
Si plus d'un objet doit être renommé, le nom donné sera énuméré pour chaque objet :
LABEL PRESET 4.1 THRU "COULEUR1" ENTER
Preset 4.1 est appelé "COULEUR1"
Preset 4.2 est appelé "COULEUR2" et ainsi de suite.
Notez que les exécuteurs n'ont pas de nom. Ils affichent le nom des objets qui leur sont assignés à la place. Subséquemment, changer le nom d'un exécuteur ne changera pas le nom de celui-ci, mais ceux de ces objets. On peut très rapidement renommer des exécuteurs :
LABEL presser l'exécuteur, entrer le nouveau nom.
Bien sûr, vous ne pouvez pas changer le nom d'un exécuteur vide.

LEARN

Classification : mot-clé d'exécution
a)Comme mot-clé de départ, tous les exécuteurs qui suivront le LEARN utiliseront la répétition des commandes 'learn' pour définir une nouvelle vitesse.
LEARN (liste d'exécuteurs) ENTER

b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).
La fonction LEARN travaille avec les CHASES (une séquence assignée à un exécuteur en mode chase) et avec les effets (sans regarder s'ils sont assignés à des exécuteurs ou pas).
Note: Taper cette fonction dans la ligne de commande n'a pas de sens. La fonction LEARN calculera une moyenne des temps entres 2 ou 4 LEARN et adaptera la vitesse en conséquence.

LOAD

Classification : mot-clé d'exécution
a) Comme mot-clé de départ, chaque exécuteur qui suit le LOAD **ira au cue donné à la prochaine commande manuelle GO.**
LOAD [CUE] [W] [EXEC X] [ENTER]
Donner le mot-clé CUE est optionnel.
Si W (numéro du cue) n'est pas donné, on vous demandera d'en entrer un. Si l'exécuteur n'est pas donné, l'exécuteur par défaut sera utilisé.
b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associé à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

MACRO

Classification : mot-clé objet
a) comme mot-clé de départ, les macros données seront exécutées.
MACRO (liste intervalle) ENTER
Les numéros de Macro doivent être compris dans [1 … 999].
b) Comme cible pour les commandes suivantes :

ASSIGN	Une macro peut être assignée à un VIEWBTN
COPY	Copie une macro vers une autre
DELETE	Supprime une macro
EDIT	Ouvre un menu d'édition pour macro
INSERT/MOVE	Change le numéro visible de la macro
STORE	Commence à enregistrer une macro. L'enregistrement d'une macro est indiqué par le clignotement d'une touche macro. L'enregistrement est stoppé par la commande STORE MACRO ENTER.

Les macros peuvent être temporisées.
Une macro temporisée s'exécuteras avec la même temporisation que lors de son enregistrement.
Les macros non temporisées s'exécutent complètement en une seule fois.

MIDI_BTN

Classification : mot-clé objet
A MIDI_BTN (bouton midi) est une fonction télécommandable déclenchée par les signaux midi entrants (note on/note off).
Le MIDI_BTN simule la pression d'un exécuteur, donc il ne fonctionne seulement en association avec un exécuteur. Les MIDI_BTNs peuvent être vus dans le menu TOOLS / REMOTE MIDI.
Appeler un MIDI_BTN manuellement :
MIDI_BTN X ENTER

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de

Liaison d'un MIDI-BTN à un exécuteur :
STORE MIDI_BTN X EXEC/FADEREBUTTON1/2/3 Y.Z ENTER
Utiliser EXEC dans cette commande liera toujours la télécommande au bouton exécuteur du milieu. X doit être entre 1 et 72.

MOVE

Classification : mot-clé opérationnel
MOVE (objets sources) AT (objets destinations) [ENTER]
Objets sources : une liste intervalle d'objets qui sont de type X.
Objets destinations : une liste intervalle d'objets qui sont tous de type Y.
Les types d'objets X et Y doivent être égaux ou compatibles (voir COPY).
Si le type d'objet est « SORTABLE », **MOVE objet_a AT objet_b** échangera les objets. Si le type d'objet n'est pas « sortable » , objet_b sera écrasé par l'objet_a et l'objet_a sera supprimé.
Les objets « sortables » sont :
PRESET, GROUP, MACRO, VIEW, EFFECT, FORM, TIMECODE, SEQUENCE.
Les objets non « sortables » sont :
EXEC, CUE, PAGE, VIEWBTN, DMXBTN, MIDIBTN, TOUCHBTN.
Les objets suivants ne peuvent pas être déplacés :
CHANNEL, FIXTURE, DMX, FEATURE, FADER.

NEXT

Classification : mot-clé immédiat
a) Créer une sous-sélection de la sélection courante :
Si vous avez sélectionné plus d'un projecteur et ensuite dit NEXT, seul le premier projecteur reste sélectionné et les autres deviennent temporairement désélectionnés.
Au prochain NEXT, seulement le 2[nd] projecteur de la sélection courante sera 'réellement' sélectionné et ainsi de suite..
La commande ALL annulera cette sous sélection.
b) Continuer la procédure EDIT / UPDATE avec l'objet NEXT : voir EDIT.
c) Curseur Droit dans une fenêtre de dialogue ouverte.
Dans tous les dialogues temporaires ou messages, vous pouvez utiliser la touche NEXT pour déplacer le focus dans cette fenêtre vers la droite. Avec PREVIOUS et ENTER, vous pouvez, par exemple, choisir la réponse appropriée dans une boîte à message.

NEXT

Si aucun appareil n'est sélectionné, NEXT sélectionnera le projecteur avec le plus petit ID, au NEXT suivant, le projecteur avec l'ID suivant sera sélectionné.
Avec PREVIOUS, la direction de sélection sera inversée. En procédant depuis le projecteur avec le plus grand ID, le prochain NEXT sélectionnera le dimmer avec le plus petit ID.

ODD

Classification : mot-clé immédiat
ODD crée une sous sélection de la sélection courante.
Si vous avez sélectionné 10 projecteurs et que vous tapez ODD, seuls les 1[er], 3[ème], 5[ème], 7[ème] et 9[ème] projecteurs restent sélectionnés. Les autres deviennent « temporairement désélectionnés », en attendant d'être de nouveau entièrement sélectionnés avec la commande ALL.

OFF

Classification : mot-clé d'exécution
a) Comme mot-clé de départ, chaque objet qui suit le OFF sera mis à OFF.
OFF (liste d'objets cibles) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]
Si des fades ou des délais sont donnés, ils écraseront les temps par défaut de mise à OFF.
Les temps de mise à OFF par défaut peuvent être changés dans le menu SETUP / DEFAULTS.

Type de cibles	Opérations
EXEC	Bascule à off l'exécuteur
EFFECT	Bascule à off l'effet (fade décroissant)
TIMECODE	Stoppe le time code du show
PAGE	Fait OFF sur tous ses exécuteurs.
SPEEDMASTER	Fait OFF sur tous les programmes qui utilisent ce speed master (exécuteurs assignés à un speed master)
SUBMASTER	"Knock out" tous les canaux en rapport avec ce groupe.
CHANNEL, FIXTURE et GROUP	"Knock out" tous les appareils donnés.
PRESET X (type de preset)	"Knock out" tous les canaux ayant ce type de preset de la sélection.

"Knock out" signifie vider complètement le programmeur pour un canal.

b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

ON

Classification : mot-clé d'exécution
a) Comme mot-clé de départ, chaque objet qui suit le ON sera mis à N.
ON (liste d'objets cibles) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]
Si des fades ou des délais sont donnés, ils écraseront les temps par défaut de mise à ON.
Les temps de mise à ON par défaut peuvent être changés dans le menu SETUP / DEFAULTS.

Type de cibles	Opérations
EXEC	Bascule à on l'exécuteur
EFFECT	Bascule à on l'effet (fade croissant)
PAGE	Fait ON sur tous ses exécuteurs.
SPEEDMASTER	Fait ON sur tous les programmes qui utilisent ce speed master (exécuteurs assignés à un speed master)
SUBMASTER	"Knock in" tous les canaux en rapport avec ce groupe.
CHANNEL, FIXTURE et GROUP	"Knock in" tous les appareils donnés.

PRESET X (type de preset)	"Knock in" tous les canaux ayant ce type de preset de la sélection.

"Knock in" signifie activer le programmeur pour un canal avec sa valeur actuelle. Cette fonction peut également être utilisée pour faire des « photographies » des programmes en cours d'exécution.

b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

OOPS

Classification: mot-clé immédiat

OOPS, j'ai fait une erreur ! On annule !

OOPS produits progressivement :

- Si la ligne de commande n'est pas vide, un retour arrière dans la ligne de commande.

- Si la pile d'annulation (undo) n'est pas vide, effectue une opération d'annulation.

Les 'annulations' sont créées pour les actions de programmation comme un enregistrement de cue.

Vous ne pouvez pas faire une annulation pour les actions de lancement comme le démarrage d'un exécuteur par exemple.

La pile d'annulation contient les 10 dernières opérations de programmation, donc vous pouvez revenir en arrière 10 fois (10 annulations). Néanmoins, une commande telle que DELETE SEQU 1 THRU 10 (suppression de 10 séquences) ne créera qu'une 'annulation' dans la pile.

Travailler avec des annulations vous donne de la sécurité lors de la programmation, mais pour des raisons de performance, pour de très grands shows, vous pouvez désactiver cette fonctionnalité (voir le menu SETUP / UNDO).

PAGE

Classification : mot-clé objet

a) Comme mot-clé de départ, la page fournie deviendra la page courante.

PAGE T.X ENTER

T type de la page dans l'intervalle [1..3]
Type 1 représente les pages de Dimmer
Type 2 représente les pages des Faders des exécuteurs
Type 3 représente les pages des boutons des exécuteurs

X pour les pages de dimmer dans l'intervalle [1.. nombre de dimmers divisé par 20]
Les pages d'exécuteurs dans l'intervalle [1..64]

PAGE X ENTER Sélectionnera les pages des faders et des boutons d'exécuteurs ensembles

b) **Comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :**
COPY copie une page vers une autre
DELETE Supprime une page
MOVE déplace une page

c) **Comme cible pour toutes les commandes d'exécution.**
La page redirigera les commandes données vers tous ses exécuteurs.

PAUSE

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, chaque objet qui suit PAUSE sera mis en pause.

PAUSE (liste d'objets cibles) [ENTER]

Type de cibles	**Opération**
EXEC	Met en pause un exécuteur
EFFECT	Met en pause un effet
PAGE	Met en pause tous les exécuteurs sur la page.
SPEEDMASTER	Met en pause tous les chases qui utilisent ce speed master (exécuteur assigné à un speed master)
SUBMASTER	"Parque" tous les canaux en rapport avec ce groupe.
CHANNEL, FIXTURE et GROUP	"Parque" tous les appareils donnés.
PRESET X (type de preset)	"Parque" tous les canaux de la sélection courante ayant ce type de preset.

"Parquer" signifie geler la sortie d'un canal à sa valeur actuelle. Les canaux 'parqués' sont représentés avec un fond bleu brillant sur les feuilles. Bien qu'un canal soit parqué, il peut être utilisé normalement pour la programmation.

b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associée à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).

PRESET

Classification : mot-clé objet

a) comme mot-clé de départ :

PRESET ENTER

PRESET devient le DEFAULT KEYWORD.

PRESET T.X ENTER

Appelle le preset X de type T.
X le numéro de preset doit être dans [1…999]
T le type de preset dans [1…9]

b) comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :

COPY	Copie un preset vers un autre
DELETE	Supprime un preset
EDIT	Commence une procédure d'EDIT/UPDATE pour les presets
IF	Désélectionne les appareils qui ne font pas partie du preset.
IFOUTPUT	Recherche un rendu scénique du preset
LABEL	Renomme le preset
MOVE/INSERT	Déplace le preset

PREVIEW

Classification : mot-clé opérationnel
PREVIEW (objet) [ENTER]
Seulement un objet peut être visualisé à la fois.
Preview montrera le contenu de l'objet dans les pages des projecteurs / canaux sans rendu scénique (blind). Le contenu du programmeur n'est pas détruit lors de l'utilisation de PREVIEW. Les previews seront indiqués sur les feuilles, avec PREVIEW en tant que titres. Preview est annulé par la prochaine opération en ligne de commande.

PREVIOUS

Classification : mot-clé immédiat
a) Crée une sous sélection à partir de la sélection courante :
Si vous avez sélectionner plus d'un projecteur et que vous tapez PREVIOUS, seul le dernier projecteur de la sélection actuelle restera sélectionné. Les autres deviendront 'temporairement désélectionnés'. La prochaine pression de PREVIOUS, seulement le 2nd projecteur en partant de la fin de la sélection courante sera sélectionné, et ainsi de suite... La commande ALL annulera cette sous sélection.
b) Continuer une procédure d' EDIT / UPDATE avec l'objet PREVIOUS : voir EDIT.
c) Curseur Gauche dans les fenêtres de dialogue ouvertes.
Dans toutes les fenêtres de dialogues et les boites à message, vous pouvez utiliser PREVIOUS pour déplacer le focus dans la fenêtre vers la gauche. Avec NEXT et ENTER, vous pourrez choisir la réponse appropriée à une boite à message.

PREVIOUS

Si aucun appareil n'est sélectionné, PREVIOUS sélectionnera le projecteur avec le plus grand ID, au PREVIOUS suivant, le projecteur avec l'ID précédent sera sélectionné.
Avec NEXT, la direction de sélection sera inversée. En procédant depuis le projecteur avec le plus petit ID, le prochain PREVIOUS sélectionnera le dimmer avec le plus grand ID.

SELECT

Classification : mot-clé d'exécution
a) Comme mot-clé de départ, il est utilisé pour sélectionner l'exécuteur par défaut.
SELECT presser un exécuteur
SELECT EXEC X ENTER

L'exécuteur par défaut peut être identifié par son titre vert dans le mini affichage des exécuteurs.
L'exécuteur par défaut réagit aux commandes DEF_GO, DEF_DO- et DEF_PAUSE et à leur compteur physiques, les trois gros boutons jaunes.
Pendant la programmation, il peut être très pratique de définir l'exécuteur sur lequel vous travaillez comme exécuteur par défaut. De nombreuses commandes utilisent l'exécuteur par défaut lorsque aucun exécuteur ne leur a été fourni.
b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associé à un bouton exécuteur (voir ASSIGN).
Appuyer sur ce bouton sélectionnera l'exécuteur du bouton comme l'exécuteur par défaut.

SEQU

Classification : mot-clé objet
a) comme mot-clé de départ :
SEQU ENTER
SEQU devient le DEFAULT KEYWORD.
SEQU (liste intervalle) ENTER
Sélectionne les appareils inclus dans les séquences.
Les numéros de séquences doivent être dans [1....999]
SEQU (liste intervalle) AT .... (voir AT)
Applique les valeurs aux appareils inclus dans les séquences.
b) comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :

EDIT	Ouvre un menu d'édition pour les séquences
IF	Désélectionne les appareils qui ne font pas partie de la séquence.
IFOUTPUT	Recherche un rendu scénique de la séquence
INVERT	Inverse la sélection de la séquence
LABEL	Renomme la séquence
MOVE	Déplace la séquence

c) Comme cible pour les commandes d'exécution suivantes :

ON	"Knock in" les appareils contenus dans la séquence.
OFF	"Knock out" tous las appareils contenus dans la séquence.
PAUSE PARK	Tous las appareils contenus dans la séquence.
GO UNPARK	Tous las appareils contenus dans la séquence.

STORE

Classification : mot-clé opérationnel
STORE (liste d'objets) [ENTER]
Tous les objets dans la liste d'objets doivent être du même type. Si aucun objet n'est donné, un nouveau cue est enregistré dans l'exécuteur par défaut.
Si la destination de la commande store n'est pas vide, une confirmation vous sera demandée.
Dans le cas d'enregistrement par-dessus des cues existants, vous serez également interrogé sur le mode d'enregistrement désiré : ajout, écrasement, suppression.
Si vous débutez l'enregistrement en pressant la touche STORE, une fenêtre temporaire apparaîtra.
Les options dans cette fenêtre affecteront la gestion de la commande d'enregistrement. Les options par défaut de l'enregistrement sont dans le menu SETUP / DEFAULTS.

SWOP

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, chaque exécuteur qui suit le SWOP accroîtront l'intensité de tous les canaux programmés de dimmer à 100% tout en diminuant à 0% les canaux dimmer de tous les autres exécuteurs (s'ils ne sont pas protégés contre les 'swops').

SWOP (liste d'exécuteurs) [ENTER]

b) Comme mot-clé de départ combiné avec **UNPRESS**, chaque exécuteur qui suit SWOP réduira l'intensité de ses canaux programmés de dimmer à 0% tout en remettant les dimmers des autres exécuteurs à 100%.

SWOP (liste d'exécuteurs) UNPRESS [ENTER]

c) Dans une commande d'assignation, cette fonction NE peut PAS être utilisée. Vous devez utiliser le menu d'assignation pour l'associer à un bouton d'exécution.

Note: Il est quasi impossible d'utiliser cette commande en la tapant dans la ligne de commande, utilisez la lorsqu'elle est assignée à un bouton ou à une macro !

SWOP_OFF

Classification : mot-clé d'exécution

Idem que **SWOP .... UNPRESS.**

Regarder la description de la commande SWOP.

TEMP

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, chaque exécuteur qui suit le TEMP produit un GO s'il n'était pas déjà en cours d'exécution.

TEMP (liste d'exécuteurs) [ENTER]

b) Comme mot-clé de départ combiné avec **UNPRESS**, chaque exécuteur qui suit TEMP est basculé à OFF.

TEMP (liste d'exécuteurs) UNPRESS [ENTER]

c) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associée à un bouton d'exécution.

ASSIGN TEMP (liste d'exécution) ENTER

Note: Il est quasi impossible d'utiliser cette commande en la tapant dans la ligne de commande, utilisez la lorsqu'elle est assignée à un bouton ou à une macro !

TEMP n'existe pas réellement comme une fonction. Il est toujours translaté en une paire de commandes GO / OFF. Vous verrez cela si vous enregistrez TEMP dans un time code d'un show.

THRU

Classification : mot-clé d'aide

THRU peut seulement être utilisé dans s'autres commandes pour créer des intervalles.

X	**THRU Y**	Intervalle de X à Y
X	**THRU**	Intervalle de X à la fin
	THRU Y	Intervalle du début à Y
	THRU	Intervalle du début à la fin.

Le sens de 'début' et 'fin' dépend du contexte :

FIXTURE 10 THRU ENTER sélectionnera tous les projecteurs à partir du 10.

Thru peut, bien sûr, aussi être utilisé pour créer des intervalles de valeurs comme

CHANNEL 1 THRU 10 AT 0 THRU FULL ENTER

ou

CHANNEL 1 THRU 10 AT FULL FADE 1 DELAY 0 THRU 5 ENTER

TIMECODE

Classification : mot-clé objet

a) comme mot-clé de départ :

TIMECODE ENTER

TIMECODE devient le DEFAULT KEYWORD.

TIMECODE (liste intervalle) ENTER

Ne fait rien.

Les numéros des time code dans une liste intervalle doivent appartenir à [1 .... 200].

b) comme cible pour les commandes opérationnelles suivantes :

COPY	Copie un time code vers un autre
DELETE	Supprime un time code
EDIT	Ouvre un menu d'édition pour les time code
INSERT/MOVE	Change le numéro de time code visible
LABEL	Renomme le time code

c) comme cible pour les commandes d'exécutions suivantes :

GO	Commence une lecture
PAUSE	Met en pause la lecture, maintient la sortie
OFF	Bascule à off, libère la sortie
>>	Saute en avant vers le prochain point de repère dans le show
<<	Saute en arrière vers le dernier point de repère dans le show

Regardez au chapitre 7 pour les détails sur le traitement des 'time code'.

TOGGLE

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, chaque exécuteur qui suit TOGGLE produit un GO s'il n'était pas déjà en cours d'exécution et les bascule à OFF dans le cas contraire.

TOGGLE (liste d'exécuteurs) [ENTER]

b) dans une commande d'assignation, cette fonction peut être associée à un bouton d'exécution.

ASSIGN TOGGLE (liste d'exécuteurs) ENTER

TOP

Classification : mot-clé d'exécution

a) Comme mot-clé de départ, chaque exécuteur qui suit TOP produit un GOTO FIRST STEP.

TOP (liste d'exécuteurs) [ENTER]

b) Dans une commande d'assignation, cette fonction peut être assignée à un bouton d'exécution.

ASSIGN TOP (liste d'exécuteurs) ENTER

TOUCH_BTN

Classification : mot-clé objet

Un TOUCH_BTN est une fonction télécommandée déclenchée par un signal entrant 0-10V.

Le TOUCH_BTN simule la pression d'un exécuteur, donc il ne peut fonctionner qu'en combinaison avec un exécuteur assigné. Les TOUCH_BTNs peuvent être vus dans le menu TOOLS / REMOTE TOUCH.

Appeler un TOUCH_BTN manuellement :

TOUCH_BTN X ENTER

Liaison d'un TOUCH_BTN à un exécuteur :

STORE TOUCH_BTN X EXEC/FADER/BUTTON1/2/3 Y.Z ENTER

Utiliser EXEC dans cette commande liera toujours la télécommande au bouton exécuteur du milieu.

X doit être entre 1 et 16.

UNPRESS

Classification : mot-clé d'aide

UNPRESS est utilisé seulement en combinaison avec les fonctions des boutons d'exécution qui provoquent une action avec UNPRESS. Ces fonctions sont FLASH_UP, FLASH_DOWN, SWOP et TEMP.

Regardez ces fonctions pour voir les détails à propos d'UNPRESS

UPDATE

Classification : mot-clé opérationnel

UPDATE fait les choses suivantes, ordonnées par leur priorité :

a) Si la boite de dialogue UPDATE est ouverte, il fermera cette boite de dialogue.

b) Si une procédure d'EDIT / UPDATE est active, l'objet édité sera mis à jour, et la procédure d'EDIT / UPDATE sera terminée.

c) il charge la boite de dialogue d'UPDATE où vous pouvez mettre à jour les presets et cues changés.

VALUE

Classification : mot-clé immédiat

VALUE n'a pas d'autre sens que le basculement vers le mode valeur si le bureau est en mode time code, fade ou délai.

VIEW

Classification : mot-clé objet

a) comme mot-clé de départ, les vues données sont appelées.

VIEW (liste intervalle) ENTER

Les numéros de vues doivent être dans [1 .... 999].

b) Comme cible dans les commandes suivantes :

ASSIGN	Une vue peut être assignée à un VIEWBTN
COPY	Copie une vue vers une autre
DELETE	Supprime une vue
INSERT/MOVE	Change le numéro visible d'une vue
STORE	Enregistre une vue. On vous demandera de choisir les écrans qui doivent être contenus dans la vue.

Les vues peuvent enregistrer et recharger l'arrangement des fenêtres à l'écran de votre bureau.

- Une vue peut contenir un écran ou plusieurs écrans.
- Les vues qui contiennent un seul écran peuvent être appelées sur d'autres écrans.
- Les vues qui contiennent plusieurs écrans seront rappelées depuis l'écran d'origine.
- Les vues contenant un seul écran d'un moniteur externe ne peuvent pas être rappelées depuis un moniteur interne (à cause des résolutions supérieures)
- Les vues appelées en ligne de commande (et non par la pression d'un VIEWBTN) sont rappelées sur l'écran d'origine.

VIEWBTN

Classification : mot-clé objet

a) Comme mot-clé de départ, les boutons de vues donnés seront appelés.

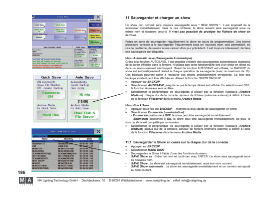
VIEWBTN (liste intervalle) ENTER

Les numéros de boutons de vues doivent appartenir à [1..30]

Chaque écran a 6 boutons de vues. 3 internes et 2 externes font un total de 30 boutons de vues.

b) comme cible pour les commandes suivantes :

ASSIGN	Assigne une vue ou une macro à un bouton de vue. La syntaxe est : ASSIGN VIEW X VIEWBTN Y ENTER ASSIGN MACRO X VIEWBTN Y ENTER
COPY	Copie un bouton de vue à un autre
DELETE	Supprime un bouton de vue.
MOVE	Déplace un bouton de vue
STORE	Enregistre une vue et l'assigne à un bouton de vue.



11 Sauvegarder et charger un show

Un show non nommé sera toujours sauvegardé sous " NEW SHOW ". Il est impératif de le renommer immédiatement; dans le cas contraire, le show suivant sera sauvegardé sous ce même nom et écrasera celui-ci. ***Il n'est pas possible de protéger les fichiers de show en écriture.***

Faites en sorte de sauvegarder régulièrement le show en cours de programmation. Une bonne procédure consiste à le sauvegarder fréquemment sous un nouveau nom; ceci permettant, en cas de problème, de revenir à une version d'un jour précédent. Il est toujours intéressant, de faire une sauvegarde sur disquette.

Menu ***Automatic save (Sauvegarde Automatique)*** :
Grâce à la fonction AUTOSAVE, il est possible d'établir des sauvegardes automatiques espacées de la durée affichée dans la fenêtre. N'utilisez pas cette fonctionnalité lors d'un show en direct ou dans un environnement très bruyant. Quand la fonction AUTOSAVE est utilisée, un BACKUP du show est automatiquement réalisé à chaque opération de sauvegarde (avec un maximum de 10). Ces backups peuvent servir à restaurer des shows précédemment enregistrés. La liste des backups existant peut être affichée en utilisant la fonction SHOW BACKUP.

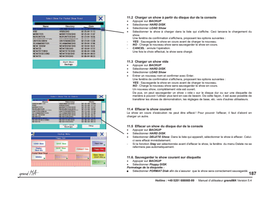
- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***AUTOSAVE***, jusqu'à ce que le temps désiré soit affiché. En sélectionnant OFF, la fonction Autosave sera arrêtée.
- Sélectionner le périphérique de sauvegarde à utiliser par la fonction Autosave (***Archive Medium***) : disque dur de la console, serveur de fichiers (mémoire externe) à définir à l'aide de la fonction ***Fileserver*** dans le menu ***Archive Media***.

Menu ***Quick Save*** :

- Appuyer deux fois sur ***BACKUP*** - manière la plus rapide de sauvegarder un show
- Sélectionner ***Enumerate (numérotation)***
  - ***Enumerate*** positionné à ***OFF***, le show peut être sauvegardé immédiatement
  - ***Enumerate*** positionné à ***ON***, le show peut être sauvegardé immédiatement, de plus, le nom du show est complété par un numéro.
- Sélectionner le périphérique de sauvegarde à utiliser par la fonction Autosave (***Archive Medium***) :disque dur de la console, serveur de fichiers (mémoire externe) à définir à l'aide de la fonction ***Fileserver*** dans le menu ***Archive Media***.

11.1 Sauvegarder le Show en cours sur le disque dur de la console

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***HARD DISK***
- Sauvegardez le Show à l'aide d'une des fonctions du menu :
- ***SAVE Show as*** : Entrer un nom et confirmer avec ENTER. Le show sera sauvegardé sous ce nouveau nom.
- ***SAVE Show*** : Le show est sauvegardé immédiatement, sous son nom courant.
- ***SAVE Show enumerate*** : Le show est sauvegardé immédiatement et un numéro est ajouté au nom courant.



11.2 Charger un show à partir du disque dur de la console

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***HARD DISK***
- Sélectionner ***LOAD Show***
- Sélectionner le show à charger dans la liste qui s'affiche. Ceci lancera le chargement du show.
  Une fenêtre de confirmation s'affichera, proposant les options suivantes :
- ***YES*** : Sauvegarde le show en cours avant de charger le nouveau.
- ***NO*** : Charge le nouveau show sans sauvegarder le show en cours.
- ***CANCEL*** : annule l'opération.
  Une fois le choix effectué, le show sera chargé.

11.3 Charger un show vide

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***HARD DISK***
- Sélectionner ***LOAD Show***
- Entrer un nouveau nom et confirmer avec Enter.
  Une fenêtre de confirmation s'affichera, proposant les options suivantes :
  YES : Sauvegarde le show en cours avant de charger le nouveau.
  NO : Charge le nouveau show sans sauvegarder le show en cours.
  Un nouveau show, complètement vide est ouvert.
  De plus, on peut sauvegarder un show « vide » sur le disque dur ou sur une disquette de manière à pouvoir l'utiliser plus tard en cas de besoin. De cette façon, il est aussi possible de transférer les shows de démonstration, les réglages de base, etc. vers d'autres utilisateurs.

11.4 Effacer le show courant

Le show en cours d'exécution ne peut être effacé ! Pour pouvoir l'effacer, il faut d'abord en charger un autre.

11.5 Effacer un show du disque dur de la console

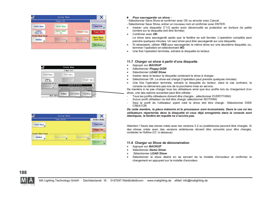
- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***HARD DISK***
- Sélectionner ***DELETE Show***. Dans la liste qui apparaît, sélectionner le show à effacer. Celui-ci sera effacé immédiatement.
- Si la fonction ***Stay*** est sélectionnée avant d'effacer le show, la fenêtre du menu Delete ne se refermera pas automatiquement.

11.6. Sauvegarder le show courant sur disquette

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***Floppy DISK***

Formatage de la disquette :

- Sélectionner ***FORMAT Disk*** afin de s'assurer que le show sera correctement sauvegardé.



- ***Pour sauvegarder un show :***

- Sélectionner Save Show et confirmer avec OK ou annuler avec Cancel.
- Sélectionner Save Show, entrer un nouveau nom et confirmer avec ENTER.

- Insérer une disquette 3"1/2 après avoir déverrouillé sa protection en écriture (la petite lumière sur la disquette doit être fermée)
- Confirmer avec ***OK***.
  Le show sera sauvegardé après que la fenêtre se soit fermée. L'opération complète peut prendre quelques minutes. Un seul show peut être sauvegardé sur une disquette.
- Si nécessaire, utiliser ***YES*** pour sauvegarder le même show sur une deuxième disquette, ou, terminer l'opération en sélectionnant ***NO***.
- Une fois l'opération terminée, extraire la disquette du lecteur.

11.7 Charger un show à partir d'une disquette

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***Floppy DISK***
- Sélectionner ***LOAD Show***
- Insérer dans le lecteur la disquette contenant le show à charger.
- Sélectionner OK. Le show est chargé (l'opération peut prendre quelques minutes)
- Une fois l'opération terminée, extraire la disquette du lecteur, dans le cas contraire, la console ne démarrera pas lors de la prochaine mise en service.

De manière à ne pas charger tous les utilisateurs ainsi que leur profils lors du chargement d'un show, une des options suivantes peut être utilisée :

- Tous les profils utilisateurs doivent être chargés : sélectionner EVERYTHING
- Aucun profil utilisateur ne doit être chargé :sélectionner NOTHING
- Seul le profil de l'utilisateur ayant créé le show doit être chargé : Sélectionner DISK CREATOR

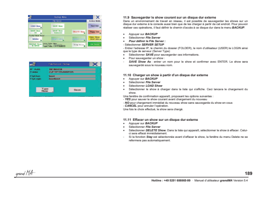
De cette manière, la place mémoire et le processeur sont économisés. Dans le cas où les utilisateurs répertoriés dans la disquette et ceux déjà enregistrés dans la console sont identiques, la fenêtre de requête ne s'ouvrira pas.

Attention ! Seuls des shows créés avec les versions 3.2 ou postérieures peuvent être chargés. Si des shows créés avec des versions antérieures doivent être convertis pour être chargés, contacter la Hotline (Cf. ci-dessous)

11.8 Charger un Show de démonstration

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***Demo Show***
- .Sélectionner ***LOAD Show***
- Sélectionner le show désiré en se servant de la molette d'encodeur et confirmer le chargement en appuyant sur la molette d'encodeur

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de



11.9 Sauvegarder le show courant sur un disque dur externe

Dans un environnement de travail en réseau, il est possible de sauvegarder les shows sur un disque dur externe à la console aussi bien que de les charger à partir de cet endroit. Pour pouvoir réaliser ces opérations, il faut définir le chemin d'accès à ce disque dur dans le menu ***BACKUP***.

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***File Server***
- ***Pour définir le File Server :***

- Sélectionner ***SERVER SETUP***
- Entrer l'adresse IP, le chemin du dossier (FOLDER), le nom d'utilisateur (USER) le LOGIN ainsi que le type de serveur (Server Type)

- Sélectionner ***SAVE*** pour sauvegarder ces informations.
- Pour sauvegarder un show :
- ***SAVE Show As*** : entrer un nom pour le show et confirmer avec ENTER. Le show sera sauvegardé sous le nouveau nom.

11.10 Charger un show à partir d'un disque dur externe

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***File Server***
- Sélectionner ***LOAD Show***
- Sélectionner le show à charger dans la liste qui s'affiche. Ceci lancera le chargement du show.

Une fenêtre de confirmation apparaît, proposant les options suivantes :
- ***YES*** pour sauver le show courant avant chargement du nouveau
- ***NO*** pour chargement immédiat du nouveau show sans sauvegarde du show en cous
- ***CANCEL*** pour annuler l'opération.

Une fois le choix effectué, le show sera chargé.

11.11 Effacer un show sur un disque dur externe

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner ***File Server***
- Sélectionner ***DELETE Show.*** Dans la liste qui apparaît, sélectionner le show à effacer. Celui-ci sera effacé immédiatement.
- Si la fonction ***Stay*** est sélectionnée avant d'effacer le show, la fenêtre du menu Delete ne se refermera pas automatiquement.

11.12 LECTURE PARTIELLE D'UN SHOW (Chargement de parties d'un show)

A partir de la version 5.0, il est possible d'importer des parties d'un autre show dans un show existant. Outre le Setup, des éléments tels que les Groups, Presets, Sequences ou Individual Cues, Worlds, Forms, Effects, Layouts, Bitmap Effects, Macros et Matrices peuvent être importés. Il faut faire attention à ce que tous les éléments en relation soient importés. C'est à dire si une Sequence fait appel (par exemple) à des Presets, il faut charger à la fois la Sequence et les Presets.

La fonction de lecture partielle d'un show (PARTIAL SHOW READ) se déroule en deux phases :

SETUP transfer - à cette étape doit être décidé quels projecteurs du show importé sont à transférer. Si les patchs de ces projecteurs ne sont pas parmi les patchs courant dans la console, il faut les y ajouter. Si des recouvrements de commande entre deux projecteurs se produisent il est possible de ne transférer que le projecteur courant ou que le projecteur importé. Si les deux projecteurs doivent être utilisés dans le show courant, la seule possibilité est de changer l'ID et les numéros des patchs de ces projecteurs dans le show courant – il n'est pas possible de réaliser cette modification dans la fonction PARTIAL SHOW READ.

Data transfer - à cette étape les éléments du show à importer peuvent être sélectionnés. Les éléments du show courant qui portent le même nom seront écrasés ou intégrés aux éléments chargés selon la commande utilisée.

Astuce

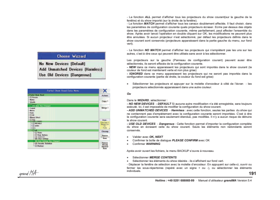
Sauvegardez en avance le show courant sur une disquette ou faites un backup.
Prenez soin de vérifier que le nombre de voies maximum de la console ne sera pas dépassé.

- Appuyer sur ***BACKUP***
- Sélectionner le ***Medium*** (périphérique à partir duquel doit se faire le chargement) - disque dur de la console (***Hard Disk***), mémoire externe (***FILE SERVER***), ou disquette (***FLOPPPY DISK***)
- Sélectionner ***Initialise*** - la fenêtre **SELECT SHOW for PARTIAL SHOW READ** s'ouvre ;
- Sélectionner, avec la molette d'encodeur, le show dont des éléments doivent être chargés et confirmer en appuyant sur la molette d'encodeur.

\- Faire attention aux limitations (nombres de paramètres)

Dans la fenêtre DEVICE MATCHING TABLE, les paramètres de configuration du show courant (sur fond vert) et les paramètres de configuration du show importé (sur fond gris) sont affichés. Les projecteurs qui apparaissent sur une même ligne ont le même numéro ID. A cette étape, l'utilisateur doit choisir s'il conserve le projecteur courant ou s'il opte pour le projecteur importé. Il est possible que les paramètres de configuration de projecteurs de même type soient différents (position dans la vue de la scène, paramètres par défaut), cependant, les Effects, Cues etc. ne seront pas modifiés. Il peut aussi arriver que pour des projecteurs de différents types, les programmes soient modifiés si, par exemple, lors de l'importation, des caractéristiques des projecteurs ou une référence de Cue sont manquants.

- Sélectionner ***VIEW*** : les projecteurs dans chaque vue peuvent être sélectionnés.



- La fonction ***ALL*** permet d'afficher tous les projecteurs du show courant(sur la gauche de la fenêtre) et du show importé (sur la droite de la fenêtre).
- La fonction ***MATCH*** permet d'afficher tous les canaux doublement affectés. Il faut choisir, dans les paramètres de configuration courante quels projecteurs écraser. Ecrire par-dessus des objets dans les paramètres de configuration courante, même partiellement, peut affecter l'ensemble du show. Après avoir lancé l'opération en double cliquant sur OK, les modifications ne peuvent plus être annulées. Si aucun projecteur n'est sélectionné, par défaut les projecteurs définis dans le show courant sont conservés (projecteurs apparaissant dans la partie gauche du menu, sur fond vert).

- La fonction ***NO MATCH*** permet d'afficher les projecteurs qui n'empiètent pas les uns sur les autres, c'est à dire ceux qui peuvent être utilisés sans avoir à les sélectionner.

Les projecteurs sur la gauche (Panneau de configuration courant) peuvent aussi être sélectionnés, ils seront effacés de la configuration courante.
- *NEW* dans ce menu apparaissent les projecteurs qui sont importés dans le show courant (la couleur de fond est maintenant verte et non plus grise)
- *IGNORED* dans ce menu apparaissent les projecteurs qui ne seront pas importés dans la configuration courante (partie de droite, la couleur du fond est grise)

- Sélectionner les projecteurs et appuyer sur la molette d'encodeur à côté de l'écran - les projecteurs sélectionnés apparaissent dans une autre couleur.

Ou

Dans le ***WIZARD***, sélectionner :
- NO NEW DEVICES - DEFAULT Si aucune autre modification n'a été enregistrée, sera toujours exécuté. Ici, il est impossible de modifier la configuration du show courant.
- ADD UNMATCHED DEVICES - Harmless : avec cette fonction, seules les parties du show qui ne contiennent pas d'empiètement avec la configuration courante seront importées. C'est à dire la configuration courante sera seulement étendue, pas modifiée. Il n'y a aucun risque de détruire le show courant.
- USE OLD DEVICES - Dangerous : Cette fonction permet d'importer la configuration complète du show en écrasant celle du show courant. Seuls les éléments non redondants seront conservés.

- Valider avec ***OK, NEXT***
- Confirmer la boîte de dialogue ***PLEASE CONFIRM*** avec OK
- Confirmer ***WARNING***

Après avoir ouvert les fichiers, le menu BACKUP s'ouvre à nouveau.

- Sélectionner ***MERGE CONTENTS***
- Sélectionner les éléments du show désirés - ils s'affichent sur fond vert.

- Déplacer la fenêtre de sélection avec la molette d'encodeur. En appuyant sur celle-ci, ouvrir ou fermer les sous-répertoires (repéré avec un signe + ou -), ou sélectionner les éléments individuels.

- La note « has changed. It is older » en rouge indique que l'élément est plus ancien que celui portant le même nom dans le show courant (la date de création est indiquée entre parenthèses)
- La note « has changed. It is newer » en vert indique que l'élément est plus récent que celui portant le même nom dans le show courant (la date de création est indiquée entre parenthèses)

- Sélectionner un profil utilisateur

-User Data is merged into my profile : les éléments du profil sélectionné seront sauvegardés dans dans le profil de l'utilisateur actuel.
-User Data is merged into the original profile : Les éléments du profil sélectionné seront sauvegardés dans le profil de l'utilisateur de même nom, ou (si le nom d'utilisateur n'existe pas dans le show actuel), le nom utilisateur sera créé.

Si ***MY PROFILE*** (Mon Profil, coche jaune) est choisi, après que plusieurs profils aient été sélectionnés, le profil de l'utilisateur actuel sera successivement écrasé par les profils précédemment sélectionnés – manipulation à éviter.

- Pour charger des parties d'un show

-COPY : Les éléments sélectionnés seront insérés dans le show en cours ou, s'il existe déjà des éléments portant le même nom dans le show en cours, remplaceront ceux-ci.
-MERGE : Les éléments sélectionnés seront insérés dans le show en cours. Si parmi les éléments sélectionnés, certains portent le même nom que des éléments du show en cours, ces éléments seront ajoutés à ceux du show en cours.

Pour obtenir un sommaire concis :
-Remove unchanged items : efface du sommaire les éléments qui n'ont pas subi de modification. i.e. ces éléments n'existeront plus dans le show en cours.
-Remove already imported items : efface du sommaire tous les éléments qui ont déjà été importés en utilisant les fonctions COPY ou MERGE.

- Quitter le menu en sélectionnant la coche « X »

12. Mise à jour Logicielle

Les mises à jour logicielles ne peuvent être téléchargées sur notre site d'accueil (www.malighting.de) qu'à partir d'un PC.
Une fois la mise à jour téléchargée, lancer l'exécution du programme. C'est un fichier d'archive auto-extractible. Il vous sera demandé d'insérer une disquette vierge dans le lecteur. Cliquer OK après l'avoir insérée ; la disquette de mise à jour est automatiquement créée.

Ne jamais procéder à une mise à jour logicielle avant de lancer un show ! Faire une mise à jour logicielle est une opération lourde. MA Lighting ne peut toujours garantir que des shows précédemment programmés fonctionneront correctement après une mise à jour.

Mise à jour par disquette :

- Appuyer sur ***SETUP***
- ***UPDATE SOFTWARE*** s'il n'est pas possible d'entrer dans ce menu (parce qu'une précédente mise à jour n'a pas été correctement terminée), il peut être ouvert en utilisant la touche F4 du clavier.
- Cliquer sur ***Update Software from Floppy***
- Quand la demande apparaît, insérez la disquette et validez en cliquant ***OK***

Avant de changer les disquettes, assurez-vous que la led verte du lecteur est éteinte.

La mise à jour peut durer jusqu'à dix minutes. Après la fin de celle-ci, il est souhaitable de reseter la console.
En cliquant sur « VERSION INFO », il est possible de lire les informations concernant les nouvelles fonctionnalités ou les bugs qui ont été corrigés par rapport à la mise à jour précédente.
Pour remettre à jour la librairie des patchs de projecteurs, insérez la disquette disponible en option « FIXTURE UPDATE » et sélectionnez « Update Fixture Library from Floppy ». La mise à jour peut prendre quelques minutes. Une fois celle-ci terminée le message « Fixture Library Update done » apparaît. Il est aussi possible, ici, d'importer d'anciens patchs de projecteurs, réalisés avec une version 3.2, 3.3 ….
Update via network : (pour utiliser cette méthode, le nouveau logiciel doit être chargé sur la console)
Les consoles ***grandMA***, ***grandMA***-Light, ***grandMA*** Ultra-Light, ***grandMA*** MICRO, NSP, OFFLINE Editor et ***grandMA*** Replay-Unit, raccordées en réseau, peuvent être mise à jour entre elles.
Faites très attention ! Ce genre d'opération n'est à réaliser que par des utilisateurs ***grandMA*** qualifiés. De plus, ce type d'opération requiert un réseau d'excellente qualité et sans aucune surcharge pendant l'opération. **EN AUCUN CAS LES CONSOLES NE DOIVENT AVOIR LES MEMES ADRESSE IP. CECI DETRUIRAIT LE SYSTEME D'EXPLOITATION**
La mise à jour en réseau n'est possible que si les trois premiers groupes de chiffres des adresses IP des **grandMAs** sont identiques (par exemple 192.168.177.X)

- Sélectionnez ***SETUP***
- Sélectionnez ***UPDATE SOFTWARE***
- Sélectionnez une console depuis la table. Si une console n'apparaît pas, c'est que sa version logicielle ne peut être mise à jour par réseau ; il faudra la mettre à jour individuellement à l'aide des disquettes.



- Sélectionnez ***UPDATE CONSOLE*** (ou annulez l'opération en sélectionnant ***CANCEL***)

ATTENTION : A partir de la version 5.0, comme la console sélectionnée reçoit la version logicielle de la table à partir de laquelle a été lancée l'opération, il ne sera pas possible d'obtenir une mise à jour.

- Confirmez la réussite de l'opération en cliquant « **PLEASE CONFIRM** »

Après sa mise à jour réussite, la console doit normalement disparaître de la vue d'ensemble. Répéter la même opération pour chaque console.

- Il est possible de changer le nom et l'adresse IP d'une NSP directement de la console en utilisant « **CHANGE NAME and IP** ». La commande ne sera active que s'il existe une NSP dans le sommaire.
- En utilisant la commande « **SHOW SAME VERSION** » toutes les consoles raccordées ayant la même version logicielle peuvent être appelées.

Mise à jour sans disquettes :

En utilisant le ***OFFLINE – EDITOR*** il est très rapide de mettre à jour des consoles raccordées entre elles en réseau avec un accès internet.

- Sur le site www.malighting.de, aller dans l'onglet SUPPORT / SERVICE et télécharger le programme ***grandMA Offline Editor*** sur votre PC.
- Lancer le programme ***grandMA Offline Editor*** sur votre PC
- Dans le ***grandMA Offline Editor*** , sélectionnez ***SETUP***
- Avec la commande ***UPDATE CONSOLE***, procédez à la mise à jour des consoles et NSPs (Cf. Ci-dessus)

ATTENTION : lors du téléchargement, désactiver les anti-virus et pare-feu. Ils peuvent gêner le bon déroulement des opérations.

13. Menu Utilitaire

Vous aurez besoin de ce menu si le programme principal ou le show programmé en cours d'exécution sont endommagés suite à un crash ou à tout autre problème. Pour la console **grandMA** light aussi bien qu'ultra-light, il est impératif de posséder un clavier externe.

Dans le menu utilitaire, il est possible de charger ou d'effacer un ancien système d'exploitation (OS) **grandMA**.

Il est aussi possible d'effacer les shows programmés à partir de ce menu. Le show par défaut (automatiquement chargé à la mise sous tension de la console) peut aussi être effacé à partir de ce menu. Le programme d'exploitation du deuxième ordinateur (Motorola) embarqué dans la console ainsi que le système d'exploitation de la console **grandMA** peuvent être mis à jour ou remplacés en utilisant le lecteur de disquettes.

Durant le redémarrage, tous les différents secteurs de programmes chargés apparaîtrons (sur fond d'écran bleu) sur l'affichage TFT de droite. Durant le démarrage, pour accéder au menu utilitaire, il faut appuyer sur n'importe quelle touche du clavier dès que le message :

??? TO ENTER UTILITY MENU PRESS ANY KEY ??? sur fond rouge apparaît.

Le menu utilitaire s'ouvrira alors après approximativement 10 à 20 secondes.

Touche « 1 » : Restauration du système d'exploitation de la *grandMA*

En tapant « 1 » sur le clavier, une liste de tous les systèmes d'exploitations disponibles sur le disque dur apparaît. En tapant une des touches correspondant aux repères indiqués dans cette liste (a, b, c....) le système d'exploitation correspondant sera installé. Pour confirmer l'installation, taper « o ». **NOTE IMPORTANTE : Il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0**. Dès que l'installation est terminée, le message « UPDATE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

Touche « 2 » : Effacement du système d'exploitation de la *grandMA*

A chaque mise à jour du système, une sauvegarde sera automatiquement créée sur le disque dur. Si vous souhaitez effacer un ancien système, tapez « 2 » sur le clavier. La liste des systèmes disponibles sur le disque dur est alors affichée. En tapant sur l'une des touches correspondant aux repères indiqués dans cette liste (a, b, c...), le système correspondant sera effacé. L'effacement doit être confirmé en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : Il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** Dès que l'effacement est terminé le message « DELETE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

Touche « 3 » : Effacement d'anciens shows programmés de la *grandMA*

A chaque mise à jour, un nouveau dossier pour la sauvegarde des shows programmés dans la ***grandMA*** est créé de manière à correspondre avec la nouvelle répartition des secteurs du disque dur. Pendant chaque mise à jour système, tous les anciens shows programmés seront automatiquement modifiés de manière à permettre leur utilisation avec le nouveau système et stockés dans le nouveau dossier. A compter de la mise à jour système, tous les nouveaux shows programmés seront eux aussi stockés dans ce nouveau dossier.

Si vous souhaitez effacer un ancien show, créé sous un ancien système d'exploitation, tapez « 3 » sur le clavier. La liste de tous les shows disponibles dans toutes les versions système disponibles sur le disque dur est alors affichée. En tapant sur l'une des touches correspondant aux repères indiqués dans cette liste (a, b, c...), le show correspondant sera effacé. L'effacement doit être confirmé en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : Il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** Dès que l'effacement est terminé le message « DELETE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

Touche « 4 » : Effacement du show par défaut

En tapant « 4 » sur le clavier, le show par défaut (automatiquement chargé à la mise sous tension de la console) sera effacé. L'effacement doit être confirmé en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : Il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0.** Dès que l'effacement est terminé le message « DELETE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

Touche « 5 » : Mise à jour logicielle avec affichage

En tapant « 5 » sur le clavier, le système d'exploitation du deuxième ordinateur (Motorola) embarqué de la ***grandMA*** peut être remis à jour. Pour réaliser la mise à jour, insérez dans le lecteur de disquettes la dernière disquette de mise à jour disponible, nommée « LAST DISK ». Pour confirmer l'exécution de la mise à jour, taper « o ». **NOTE IMPORTANTE : Il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0**. Dès que la mise à jour est terminée, le message « UPDATE DONE » est affiché juste à côté de « STATUS ». La console peut alors être redémarrée en appuyant deux fois sur la touche « ESC ».

Touche « 6 » : Mise à jour logicielle de la *grandMA*

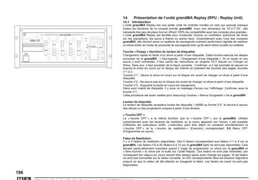
Pour procéder à la mise à jour logicielle de la ***grandMA***, insérez la dernière disquette de mise à jour disponible, nommée « LAST DISK », dans le lecteur.

Pour confirmer l'exécution de la mise à jour, taper « o ». Peu de temps après, un message demandant l'insertion du « DISK 1 » apparaîtra. Insérez la disquette correspondante dans le lecteur et validez en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : Il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0**. La disquette sera alors lue (ce qui peut demander un peu de temps) suite à quoi un message demandant l'insertion du « DISK 2 » apparaîtra. Insérez la disquette correspondante et validez en tapant « o ». **NOTE IMPORTANTE : Il s'agit de la lettre « o » et non du chiffre 0**.

La disquette est lue (ce qui prendra cette fois-ci un peu plus de temps). Dès que la mise à jour logicielle sera terminée, un message « UPDATE DONE, PLEASE REBOOT » s'affichera juste à côté de « STATUS ». Redémarrer alors la console en tapant la combinaison de touches « CTRL-ALT-DEL » ou en appuyant sur le bouton de RESET situé à l'arrière de la console.

NOTE IMPORTANTE :

Ne pas redescendre à une version logicielle antérieure à la version 4.3.6X pour ensuite, ou plus tard, faire une mise à jour à une version 5.xxx. Une telle manipulation entraîne la destruction du système d'exploitation. Néanmoins, si une telle opération est réalisée, contactez la Hotline.



14 Présentation de l'unité grandMA Replay (RPU : Replay Unit)

14.1 Introduction

L'unité ***grandMA*** Replay est une petite unité de contrôle montée en rack qui exécute presque toutes les fonctions de la console primée ***grandMA***. Avec une dimension de 19"x17"x5", elle nécessite très peu de place tout en offrant 100% de compatibilité avec les consoles plus grandes.
L'unité ***grandMA*** Replay est étudiée pour s'exécuter comme un contrôleur autonome de show sur les expositions, les parcs à thème ou autres lieux. Conjointement avec l'une des consoles **grandMA**, elle devient aussi un système de sauvegarde vraiment performant capable de restituer un show entier en mode de poursuite de sauvegarde bien qu'ils aient réduit la taille du matériel.

Touche « Floppy » (fonction du lecteur de disquette)
Chargement rapide et facile d'un show à partir d'une disquette. Cette touche exécute les étapes suivantes de la ***grandMA*** : « Sauvegarde – Chargement d'une disquette ». Si un écran et une souris y sont connectés, il faut suivre les instructions du chapitre **11.1** Sauver ou Charger un Show. Sans eux, il faut procéder de la façon suivante : Confirmer, si il est souhaité de sauver en avance le show en cours sur le disque dur interne en pressant les touches des pages, touches n°1 à 3.
Touche n°1 : Sauve le show en cours sur le disque dur avant de charger un show à partir d'une disquette.
Touche n°2 : Ne sauve pas sur le disque dur avant de charger un show à partir d'une disquette.
Touche n°3 : Supprime la tache en cours de chargement.
Sans avoir inséré de disquette, il y aura un message d'erreur sur l'affichage. Confirmer avec la touche n°1.
Cette procédure est aussi valable pour beaucoup d'autres « Menus Surgissant » de la ***grandMA***.

Lecteur de disquette
Le lecteur de disquette acceptera toutes les disquette 1,44MB au format 3,5" et servira à sauver des shows ou des projecteurs uniques à partir d'une librairie.

« Touche OFF »
La « touche OFF » a la même fonction que la « touche OFF » sur la ***grandMA***. Utilisée conjointement avec les boutons de restitution ou le menu apparent sur l'écran, il est possible d'éteindre les exécuteurs actifs. L'exécuteur peut être éteint en pressant simultanément la « touche OFF » et le « bouton de restitution » (Executor) correspondant. **5.6** Menu OFF (Programmes en cours).

Fader de Restitution
Il y a 5 faders de restitution disponibles. Ces 5 faders correspondent aux faders n°1 à 5 sur la ***grandMA***. Les faders n°6 à 20 (faders 6 à 10 sur la ***grandMA*** light) ne sont pas disponibles. Cela devient particulièrement important quand il s'agit de programmer un show sur la ***grandMA*** et « faire tourner » le show par la suite sur l'unité Replay. Ces faders ne sont pas motorisés, par conséquent les valeurs en cours doivent être saisies après avoir changé les pages. Si les faders ne sont pas verrouillés sur la valeur courante, la LED correspondante dans les boutons clignotera jusqu'à ce que la valeur ait été atteinte en bougeant le fader. Les faders de canal ne sont pas disponibles.

Bouton de Restitution des faders

Trois boutons de restitution sont disponibles pour chaque fader de restitution (comme sur la **grandMA**). Ces 15 boutons de restitution des faders correspondent aux boutons des faders n°1 à 5 sur la **grandMA**. Les boutons des faders n°6 à 20 (boutons des faders n°6 à 10 sur la **grandMA** light) ne sont pas disponibles. Cela devient particulièrement important quand il s'agit de programmer un show sur la **grandMA** et « faire tourner » le show par la suite sur l'unité Replay.

Touche Mode

Elle n'a pas encore de fonction. Cette touche est réservée pour de possibles fonctions spéciales dans le futur.

Touche Reset

La touche représente un reset « matériel ». Cette touche est seulement prescrite pour un problème non désiré de la console comme un blocage ou un crash.

Boutons de Restitution

Il y a 5 boutons de restitution (n°6 à 10) disponibles (comme sur la **grandMA**). Ces boutons correspondent aux boutons de restitution n°21 à 25 sur la **grandMA**. Les boutons n°26 à 40 (n°16 à 20 sur la **grandMA** light) ne sont pas disponibles. Cela devient particulièrement important quand il s'agit de programmer un show sur la **grandMA** et « faire tourner » le show par la suite sur l'unité Replay.

Bouton Page Up (+) des faders de restitution / Touche n°1

Cette touche a deux fonctions.
Changement des pages pour les faders de restitution (Page Up).
Touche n°1 pour confirmer (la commande respective apparaît en texte déroulant sur l'affichage).

Bouton Page Down (-) des faders de restitution / Touche n°2

Cette touche a deux fonctions.
Changement des pages pour les faders de restitution (Page Down).
Touche n°2 pour confirmer (la commande respective apparaît en texte déroulant sur l'affichage).

Bouton Page Up (+) des boutons de restitution / Touche n°3

Cette touche a deux fonctions.
Changement des pages pour les boutons de restitution (Page Up).
Touche n°3 pour confirmer (la commande respective apparaît en texte déroulant sur l'affichage).

Bouton Page Down (-) des faders de restitution / Touche n°4

Cette touche a deux fonctions.
Changement des pages pour les boutons de restitution (Page Down).
Touche n°4 pour confirmer (la commande respective apparaît en texte déroulant sur l'affichage).

Affichage

Les menus surgissant apparaîtront sur l'affichage à cristaux liquides, qui auront à être confirmés (comme sur la **grandMA**).

NOTE : Si ces messages ne sont pas respectivement confirmés, l'utilisateur sera dans l'incapacité de continuer dans le processus. Si un écran et une souris y sont connectés, il sera aussi possible de confirmer les messages avec ces outils.

Interrupteur d'alimentation

1.5.5 Batterie

14.2 Instructions générales

14.2.1 Différences entre l'unité Replay et la *grandMA* ou la *grandMA* light

Le logiciel est identique pour tous les appareils. Toutefois, un écran externe de dépannage peut être connecté. Aussi bien que les 2048 / 4096 canaux les fonctions UPS sont pleinement supportées comme sur la **grandMA** ou **grandMA** light.

Les connecteurs pour un clavier externe, la souris et l'écran sont situés à l'arrière de l'unité (ils ne sont pas inclus de série).

Les roues codeuses, le Trackball, la roulette, plus de 5 faders de restitution et 5 boutons d'exécution aussi bien que quelques autres touches sur la **grandMA** et **grandMA** light ne sont pas disponibles sur cette unité. Toutefois, la plus part des fonctions (excepté pour les exécuteurs) peuvent être atteintes et activées en utilisant la souris ou le moniteur externe de dépannage.

14.2.2 Travailler avec la souris, le clavier et l'écran

Avec ces outils, presque toutes les fonctions de la **grandMA** peuvent fonctionner sur cette unité. Les 3 touches de la souris prendront les fonctions des touches sur la console. Toutes les touches requises (telles que CUE, COPY, NEXT, etc…) doivent être configurées en raccourcis par avance (9.2 Affecter et Activer les Raccourcis), de sorte qu'elles puissent être utilisées à partir de la souris. Les valeurs dans les feuilles de canaux ou de projecteurs peuvent être modifiées avec la touche du milieu de la souris. Un champ de Commande apparaîtra sur l'écran lorsque vous cliquerez sur les champs sous les roues codeuses (inexistantes). Vous pourrez utiliser ce champ de Commande aussi avec la souris.

14.2.3 Travailler en mode autonome (Restitution)

Cela signifie travailler avec l'unité Replay sans l'utilisation d'une souris externe, d'un clavier ou d'un écran. Dans ce mode, vous pouvez seulement activer la Restitution avec les éléments existants sur la face avant de l'unité. Prendre note qu'il y aura seulement 5 faders de Restitution et 5 boutons de Restitution de disponible. Ces Exécuteurs correspondent aux 5 premiers Exécuteurs sur la **grandMA** ou **grandMA** light. Il n'y a aucun accès à aucun des autres Exécuteurs. Cela devient particulièrement important quand il s'agit de programmer un show sur la **grandMA** mais de « faire tourner » le show par la suite sur l'unité Replay.

14.3 Spécifications et Données Techniques

14.3.1 Disque dur intégré et lecteur de disquette

Le disque dur ne fait pas qu'enregistrer une sauvegarde pour le système d'exploitation, mais il laisse suffisamment de place pour d'innombrable shows avec des centaines de séquences. Les shows peuvent aussi être sauvés sur disque dans le but d'archiver ou de transférer sur les autres consoles **grandMA**. Le lecteur de disquette permet aussi de mettre à jour le logiciel, qui peut être téléchargé à partir de la page principale MA (www.malighting.de) sur Internet.

14.3.2 Ethernet et autres options

En plus des 4 ports de sortie DMX, la configuration matérielle de l'unité **grandMA** Replay est étudiée pour transmettre un très grand nombre de canaux via Ethernet. ESTA fonctionne actuellement sur un protocole standard pour cette forme de transmission, qui garantira une compatibilité entre les appareils de différents fabricants, similaire à la norme DMX. En plus de l'entrée DMX, Son, Time Code SMTPE, elle offre un port d'impression, une interface RS232 (seulement pour un récepteur GPS) et un port USP (inactif) pour une communication plus rapide avec n'importe quels appareils périphériques.

14.3.3 Maintenance du système et mises à jour logicielles

Le logiciel de la famille **grandMA** est dans un processus de développement et de perfectionnement constant. Grâce au contrôle à partir des menus et des touches logicielles de l'écran, il est possible de réaliser un retour de nos clients et des avancées techniques dans nos mises à jour logicielles. Le matériel est seulement la base et offre une capacité suffisante pour garantir que son propriétaire participera toujours dans les fascinants développements techniques.

14.3.4 Périphériques

Les appareils périphériques, comme un contrôle à distance sans-fil, sont néanmoins dans le processus de développement. Un logiciel de visualisation 3D est disponible.

14.3.5 Capacités

- L'unité **grandMA** Replay contrôle 2048 paramètres, 4096 paramètres en option via ethernet (dimmers et attributs de 8 ou 16 bits) avec un patch logiciel de 4096 adresses DMX. Cela peut monter au maximum à 16384 paramètres avec les NSP.
- Un écran librement configurable offre un fonctionnement souple et une adaptation précise à n'importe quelle manière individuelle d'encoder.
- La restitution fonctionne sur la base d'un cross-fader fondu soit sur le mode de Tracking ou Non-Tracking.
- Le disque dur interne offre une capacité de stockage virtuellement illimitée pour les presets, les mémoires, les cues et les effets.

14.3.6 Présentation de la face avant

- 5 faders de Restitution, d'Effet ou Faders de Groupe, chacun avec 3 boutons directement assignés.
- 5 boutons de Restitution pour une récupération directe des Séquences, des Chases et autres fonctions.

14.3.7 Menu Setup et configuration de démarrage

- Configuration basique disponible sur le disque dur.
- Librairie de projecteurs avec plus de 280 projecteurs polyvalents.
- Tous les projecteurs et canaux peuvent être nommés individuellement.
- Patch logiciel libre avec MIN, MAX et INVERSION (INVERT) des quatre lignes DMX.
- Définition de nouveaux types de projecteurs à l'écran.

14.3.8 Affichage des sorties et des données d'entrée
- Listage des canaux numériques de dimmer.
- Symboles du fader de canal.
- Bilans des paramètres de projecteur pour un rapport sur les projecteurs mobiles et les gradateurs.
- Différentes options additionnelles disponibles.

14.3.9 Sélection et entrée des données
- Sélection via les touches de Groupes avec la souris.
- Maintien et déplacement avec la touche du milieu de la souris.
- Alignement des options pour un changement proportionnel de tous les groupes de valeurs.
- Touches logicielles de Presets pour les projecteurs mobiles.
- Les touches peuvent être déplacées librement dans la fenêtre.
- Des Presets groupés ensemble pour les 10 types différents de fonction.
- Des touches de différents groupes de Presets avec des couleurs différentes.
- Alignement libre des canaux qui seront contrôlés dans chaque Preset.
- Un accès direct même pendant une restitution.

14.3.10 Générateur automatique d'effets
- Un grand nombre d'effets complexes applicable à tous les canaux.
- Une librairie de tous les différents mouvements.

14.3.11 Options d'enregistrement
- Des cues, des effets de chase, des séquences ou des effets uniques.
- Programmation sélective pour LTP et mode de poursuite.
- Des temps basic de fondu pour les fondus entre canaux et des délais basics pour le changement des paramètres.
- Un fondu individuel et optionnel et un délai pour chaque canal unique.
- Ecraser, Fusionner, Insérer et Rajouter des options.
- Des listes de Cues en mode de poursuite ou de non-poursuite.
- Optionnellement inséré seulement en mode Cue

14.3.12 Options de restitution
- Assignation libre entre la bibliothèque de programmes et les Faders de Restitution ou les Boutons de Restitution.
- Restitution via un fader ou le bouton GO avec enregistrement des temporisations.
- Des effets de Chase avec démarrage automatique, par l'audio ou le cross-fader manuel.
- Boucle automatique / Unique / Inverse / Bond / Aléatoire.
- Séquence avec des temporisations individuelles par étape.
- Mode bouton GO / Temporisation automatique / Son.
- Les étapes peuvent comprendre des boucles avec un compteur ou une temporisation.

14.3.13 Faders et Boutons de Restitution
- Des Boutons et des Faders de Restitution avec des options multiples d'assignation.
- Le mode de fonctionnement des faders et des boutons peut être librement assigné.
- L'assignation en option de quelques exécuteurs pour une liste unique de Cues.
- Un bloc de boutons aux fonctions spéciales peut être appliqué à n'importe quel exécuteur.

14.3.14 Modes de fonctionnement des faders
- Luminosité principale en mode HTP (High Time Priority) ou LTP (Last Time Priority).
- Cross-fader manuel.
- Vitesse, temps de fondu, taux pour les Chases et les séquences.

14.3.15 Modes de fonctionnement des boutons
- ON/OFF, GO+, GO-, Pause, Flash Up, et Flash Down.
- GO et GO- rapide (<<< et >>>) sans fondu.

14.3.16 Listings de sortie et protocoles de liste de Cues
- L'apparition ou la disparition des valeurs de la séquence principale est indiquée par différentes couleurs dans la liste du canal.
- Des listes de séquences incluant les noms des étapes et des temps.
- Des modifications de paramètres directement dans la feuille.

14.3.17 Ecraser une séquence programmée
- Accès constant à tous les effets et canaux.
- Fonctions EFFACER (CLEAR) et LIBERER (RELEASE).
- Fonction de MISE A JOUR (UPDATE) pour une correction rapide des programmes.
- Fonction d'EDITION (EDIT) pour une modification directe des paramètres de restitution.

14.3.18 Ajustement du matériel
- Egaliseur numérique pour l'entrée audio.
- Pré-sélection de certains paramètres (par défaut).
- Groupement libre de fonctions pour une programmation sélective.
- Pré-sélection du mode de sauvegarde, des temporisations et du fonctionnement usuel des fonctions de Restitution.

14.3.19 Connectivité
- 4 sorties ligne DMX 512 (1990) via des embases XLR 5 points.
- Une entrée DMX avec une embase XLR et répéteur DMX .
- Entrée ligne audio pour un signal audio mono > 20mV avec une fiche de 6,3mm.
- Entrée Time Code SMTPE pour Time Code LTC > 200mV avec une fiche de 6,3mm.
- Interface MIDI avec ENTREE / SORTIE / REPETEUR.
- Entrée de contrôle externe pour des signaux direct de tension via une embase SUB-D 25 broches.

- 2 sorties ligne SVGA pour un moniteur couleur et un moniteur de service via une embase 15 points.
- Port parallèle Centronic imprimante via une embase SUB-D 25 broches.
- Une interface Ethernet pour le travail en réseau (sauvegarde), transmission du DMX et contrôle à distance via une embase RJ45 (10/100 base T) selon la norme IEEE 802.4.
- 2 interfaces série RS-232C pour de futures extensions (seulement pour un récepteur GPS) (Embases SUB-D 9 broches).
- Port USB (inactif).
- Des connexions pour un clavier externe (mini-D, type PS2) et souris (mini-D, type PS2).
- Alimentation via une fiche principale d'alimentation IEC/CEE 22 (sélection automatique entre 90 et 230V).

14.3.20 Système d'Exploitation

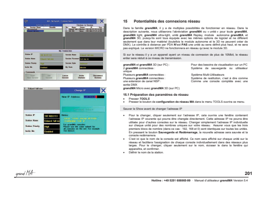
- Un système d'exploitation pour des applications industrielles nommé VXWORKS (ni DOS, ni WINDOWS).
- Amorçage rapide à froid (approximativement 1 minute).
- Mise à jour du logiciel via les téléchargements à partir d'Internet.
- Un éditeur autonome disponible.

14.3.21 Matériel

- Processeur Pentium avec une vitesse minimum de processeur de 450MHz et 256MB de RAM.
- Une mémoire flash non-volatile de 12MB pour le Système d'Exploitation, pour le Logiciel Système et pour l'installation de données.
- Disque dur intégré pour les données du Show, les librairies, etc…
- Lecteur de disquette 3,5'' intégré pour une mise à jour facile du logiciel et un enregistrement externe des données du Show.
- Des touches de Reset à l'avant et à l'arrière du boîtier.
- Un onduleur intégré (UPS : Un-interruptable Power Supply) pour résister à des coupures de l'alimentation principale jusqu'à 10 minutes.
- Une protection professionnelle contre les interférences électromagnétiques en conformité avec les réglementations européennes en vigueur sur la Compatibilité Electromagnétique.

14.3.22 Poids et dimensions

- Boîtier robuste en acier (485x430x140mm).
- Poids : 11kg (24,25lb).



15 Potentialités des connexions réseau

Dans la famille **grandMA**, il y a de multiples possibilités de fonctionner en réseau. Dans la description suivante, nous utiliserons l'abréviation **grandMA** ou « unité » pour toute **grandMA**, **grandMA** light, **grandMA** ultra-light, unité **grandMA** Replay, module autonome **grandMA**, et **grandMA** 3D, puisqu'ils sont tous équipés avec les mêmes options de logiciel et ne diffèrent seulement que dans leur matériel (toutefois le module autonome et le 3D ne peuvent créer de DMX). Le contrôle à distance par PDA **N'est PAS** une unité au sens définit plus haut, et ne sera pas expliqué. La version MICRO ne fonctionnera en réseau qu'avec le module 3D.

Si sur le réseau il y a un appareil ayant un niveau de connexion de plus de 10Mbit, le réseau entier sera réduit à ce niveau de transmission.

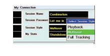
grandMA et **grandMA** 3D (sur PC) :	Pour des besoins de visualisation sur un PC
2 **grandMA** connectées :	Système de sauvegarde ou utilisateur unique
Plusieurs **grandMA** connectées :	Système Multi-Utilisateurs
Plusieurs **grandMA** connectées :	Système de restitution, c'est à dire comme
une extension de canal NSP :	Comme une console complète avec une sortie DMX
grandMA Micro avec **grandMA** 3D (sur PC)	

15.1 Préparation des paramètres de réseau

- Presser ***TOOLS***
- Presser le bouton de **configuration de réseau MA** dans le menu TOOLS ouvrira ce menu.

Sauver le Show avant de changer l'adresse IP

- Pour la changer, cliquer seulement sur l'adresse IP, cela ouvrira une fenêtre contenant l'adresse IP courante qui pourra être changée directement. Cette adresse IP ne pourra être utilisée pour d'autres consoles sur le réseau. Changer simplement l'adresse IP individuelle sur chaque unité pour des nombres uniques sur votre réseau. Assurer vous que les trois premiers blocs de nombre (dans ce cas : 192, 168 et 0) sont identiques sur toutes les unités. En pressant le bouton **Sauvegarde et Redémarrage**, la nouvelle adresse sera sauvée et la console redémarrera.
- C'est ici que le nom de la console est affiché. Ce nom sera affiché sur chaque unité sur le réseau et facilitera l'assignation de chaque console individuellement dans des réseaux plus larges. Pour le changer, cliquer seulement sur le nom, écraser le dans la fenêtre qui apparaîtra, et confirmer.
- Définir le nom de la station.



- Définir la priorité de la station.
- Paramétrer « Invitez-moi ».
- Définir le nom de la session.
- Pour paramétrer le Mot De Passe de la session (en option) : si un autre utilisateur souhaite se loguer dans cette **session**, il devra utiliser ce mot de passe.
- Pour paramétrer le style de la session :
  - Restitution : Presets pour une connexion pour de la restitution (seulement les données de la restitution seront transférées, les bases de données des projecteurs sont différentes).

Si le logiciel de visualisation 3D (3d-Visualizer) doit être connecté à la console, il faudra activer l'option FULL TRACKING ou MULTIUSER.

- Poursuite complète : les Presets pour le système de sauvegarde ou utilisateur unique basculeront automatiquement vers utilisateur multiple, si une session avec plusieurs consoles est ouverte.
- Utilisateur multiple : Presets pour des systèmes à utilisateur multiples.

NOTE : En mode multi-utilisateur, il faudra utiliser des commutateurs réseau spéciaux, c'est à dire le modèle PROCURVE SWITCH 2524 (commutateur maniable). Notre hotline vous conseillera avec joie sur la façon de paramétrer votre réseau.

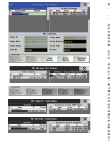
- Affichage de mon état (My State) : Maître (Master) – Esclave (Slave)

15.2 Préparer une session (également nécessaire pour utiliser les modules NSP)

Le tableau de gauche vous montrera toutes les sessions en mentionnant leurs noms et le groupe « Unconnected » (toutes les consoles non-connectées). Si une session est affichée avec un fond rouge, il sera seulement possible de s'y connecter en utilisant le mot de passe (fournit) plus haut au repère 3 : connexion forcée. En cliquant sur une session (fond bleu), les unités de cette session sélectionnée seront affichées sur le tableau de droite.

Le tableau de droite n'affichera que les unités de la session sélectionnée (de même que pour le **grandMA**-Offline et **grandMA** 3D).
Si un unité est affichée avec un fond rouge, elle ne sera pas permise pour les connexions réseau. Plus haut au repère :Autorisation des invitations.
La priorité Maître intéressera seulement l'utilisateur, quand il souhaitera créer des sessions de plus de 3 unités. En cliquant dans la cellule (par défaut sur Normale), elle pourra basculer entre Basse, Normale et Haute. L'unité avec la priorité la plus haute aura toujours la fonction de Maître dans la session, peut importe, sans se soucier de savoir quel appareil a démarré la session.

C'est ici que le statut courant sera affiché : Maître, Esclave ou Inactif.



15.3 Création d'une Session

- **Avant de démarrer une Session, s'assurer que les paramètres appropriés du chapitre 14.2 aient été effectués.**
- **Les connexions doivent toujours être effectuées à l'ouverture d'une Session.**
- **Seulement maintenant les différentes unités (3D, Offline, les grandMA, ...) peuvent être intégrées dans cette Session.**

Après que tous les paramètres aient été effectués, presser le bouton **Start New Session** (commencer une nouvelle Session) et confirmer avec **OK**. Le nom de l'unité sera automatiquement accepté comme nom de la Session.

ou :

Si il est souhaité d'assigner un nom à la Session, cliquer dans la cellule vide à côté de « Session Name » (Nom de la Session), entrer un nom et confirmer. Presser alors le bouton **Start New Session** et confirmer avec **OK**.

Dans le tableau de gauche, la Session créée s'affichera avec son nom sur un fond vert clair. Cette unité sera maintenant l'**unique** Maître de cette Session. Maintenant, l'utilisateur **doit** intégrer une **autre** unité dans cette Session.

15.3.1 Agrandir une Session

Avant que les unités puissent coopérer entre elles, il faut intégrer la seconde unité (ou plus d'unités, théoriquement jusqu'à 10 unités) dans cette Session.

- Le Show de la seconde unité (et de toutes les autres) doit être sauvé avant, comme eux (même sur la version 3D) il sera toujours écrasé par la première unité (qui a créé le Show).

- Tous les utilisateurs qui ne sont pas présents sur la première console (qui avait créé la Session) seront effacés. Au besoin, il sera utile de les paramétrer encore.

- Les priorités de la console Maître doivent être définies (voir sur le côté droit).

Affecter des projecteurs à partir de la console Maître

Dans le tableau de gauche, cliquer sur « Unconnected ». Le tableau de droite montrera toutes les unités qui sont libres.

Dans le tableau de droite, cliquer sur l'unité (3D, Offline, **grandMA**, ...) (elle prendra un fond bleu).

Presser le bouton « **Invite Stations** » (Inviter des Stations) et confirmer avec **OK**. Les données de l'unité invitée seront écrasées !

Affecter des projecteurs à partir d'autres unités

Dans le tableau de gauche, cliquer sur la Session, celle dans laquelle vous souhaitez travailler.

Presser le bouton « **Join Session** » (Joindre une Session) et confirmer avec le bouton **OK**. Les données propres à ce Show seront écrasées à ce moment là !

Priorités du Maître

Toutes les unités avec une même priorité : l'unité qui a créé la Session reste l'unité Maître. Si les Maîtres ont un problème, l'Esclave (la seconde unité) deviendra automatiquement le Maître. Quand il y a plus de 2 consoles, le hasard décidera, donc il est souhaitable d' assigner des priorités.

Si il y a plus de 2 unités : par exemple : la première unité est une ***grandMA*** (priorité « Normale »), la seconde une ***grandMA*** light (priorité « Normale »), la troisième une unité ***grandMA*** Replay (priorité « Basse »). Quand le Maître a un problème, la seconde unité (***grandMA*** light) deviendra automatiquement Maître, l'unité Replay reste Esclave.

Dans le tableau de gauche, cliquer sur « Session ».



Le tableau de droite affichera maintenant toutes les unités de la Session. Sous « Statuts », la priorité courante sera affichée. Dans cette case, pour la version **Light** uniquement « Slave » (Esclave) sera affiché, la même priorité que pour le **Maître**. Pour l'unité **Replay**, « Slave » sera affiché, c'est à dire que la priorité paramétrée du RPU est « Basse » et qu'elle est inférieure à celle du Maître.

Aussitôt que la connexion est établie, le fonctionnement normal des unités peut commencer.

Les différences entre **Cheminement complet**, **Multi-Utilisateur** et **Resitution** sont expliquées dans la suite de cette page.

La Session sera conservée, si elle n'est pas :

- interrompue manuellement en retirant le câble Ethernet (ou en désactivant le convertisseur Ethernet)
- terminée automatiquement à cause d'un problème de connexion qui aurait été détecté
- terminée à cause d'un problème matériel soit du Maître soit de l'Esclave

15.3.2 Réduire ou quitter une Session

En réduisant une Session, celle-ci sera conservée pour toutes les unités. Même si une unité quitte la Session, le Show sera conservé pour l'unité.

Unité Maître

Il est possible de réduire la Session complète en pressant le bouton **Leave Session** (Quitter la Session) sur le Maître.

Une unité peut également être exclue de la Session ; pour cela, cliquer sur cette unité sur le tableau de droite (arrière-plan bleu). En pressant le bouton **Disconect Station** (Déconnecter une Station), elle sera exclue.

Unité Esclave

En pressant sur le bouton **Leave Session**, cette unité quittera la Session.

Vous pouvez également exclure une unité de la Session ; pour cela, cliquez sur cette unité sur le tableau de droite (arrière-plan bleu). En pressant le bouton **Disconect Station** (Déconnecter une Station), elle sera exclue.

15.4 Backup temps réel

Quand une Session est en Backup temps réel (Full Tracking), toutes les données ainsi que les opérations ayant rapport avec le Show seront exécutées simultanément sur toutes les unités, excepté quand la Session travaille à ce moment là avec les Domaines (Worlds) expliqués à la page suivante.

15.5 Multi-utilisateur

Aucune page sur les autres unités ne sera changée, **aucunes** Sélections ou Projecteurs de ne seront transférés, et **aucuns** changements de Vue ne seront transférés. L'utilisation de Domaines aura un effet majeur dans ce cas et sera expliquée à la page suivante.

15.6 Restitution

En créant une connexion de Restitution, les Shows seront conservés sur **toutes** les consoles (!).

Le contrôle à distance des Exécuteurs doivent, si cela est souhaité, être commutés on ou off en utilisant le bouton Exe Sync dans la réserve de Domaine. Voir **Domaines** à la page suivante.

Comme pour la « Sauvegarde », nous recommandons de prendre conseil auprès de la hotline MA (voir ci-dessous) ou du revendeur local pour établir des réseaux complexes.

Abandon ou Re-connexion d'une Session (Connexion automatique, Autoconnect)

Si une Session a été déconnectée (par exemple OFF sans avoir quitté la Session), le bureau Esclave tente de se reconnecter à la Session après avoir été allumé.

Abandon d'une connexion automatique :

- presser ***Abort*** : la connexion ne sera pas ré-établie, le bureau fonctionnera en autonome avec le Show en cours.

  Autorisation d'une connexion automatique :

- presser ***X*** ou après approximativement 4 secondes automatiquement : la connexion avec la Session (voir image : Session Gmedi du bureau avec l'adresse IP 192.168.177.113) sera ré-établie (seulement si la Session Maître est disponible).

15.7 Domaines

Dans la réserve de Domaine, vous pouvez créer, rappeler ou gérer ces prétendus « Domaines ».
Les Domaines peuvent être créés individuellement. Les Domaines peuvent être utilisés par exemple pour séparer complètements des Scanners (tous les paramètres) ou des paramètres individuels des Scanners ou seulement des canaux de Gradateurs pour tous les Scanners et Gradateurs dans le but de programmer et , ce qui est même plus important, pour lancer des Exécuteurs.

Créer des Domaines

Par exemple : Dans un Domaine, les Scanners 1 à 10 sont sauvés avec la fonction de Dimmer et de Couleur. Si ce Domaine est rappelé, seulement ces Scanners seront affichés dans la feuille des Projecteurs. En outre, seulement les fonctions de Dimmer et de Couleur peuvent être modifiées. Dans la feuille du Canal ou du Fader, les canaux de Dimmer ne seront plus affichés.

- Sélectionnez les canaux de Scanner ou de Gradateur.
- Si il est souhaité d'enregistrer que certains attribues de Scanner, il est possible de les activer en double-cliquant sur eux (ces attribues seront affichés en rouge pour les Scanners sélectionnés).

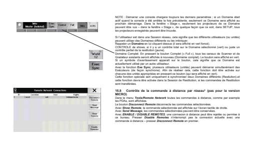
Presser brièvement la touche STORE.

- En cliquant un bouton dans la réserve de Domaine, le Domaine sera enregistré et opérationnel. Un nom peut également lui être donné directement en utilisant le clavier.

> Si **tous** les attribues **ne sont pas** enregistrés dans le Domaine, cela sera indiqué par un petit triangle rouge dans le coin supérieur gauche du bouton approprié.

Travailler avec les Domaines

Pour l'encodage (création d'un Show), les Domaines sont d'une très grande aide quand il faut créer des Cues. Si un Domaine est sélectionné, seuls les canaux de Scanners et Dimmers assignés seront affichés, prêts à être modifiés et enregistrés.



NOTE : Démarrer une console chargera toujours les derniers paramètres ; si un Domaine était actif quand la console a été arrêtée la fois précédente, seulement ce Domaine sera affiché au prochain démarrage. Dans la fenêtre « Stage », seulement les projecteurs de ce Domaine peuvent être vus – dans la fenêtre « Stage », de quelque façon que ce soit, dans SETUP, tous les projecteurs enregistrés peuvent être trouvés.

Si l'utilisateur est dans une Session réseau, cela signifie que les différents utilisateurs (ou unités) peuvent utiliser des Domaines différents ou les imbriquer.
Rappeler un **Domaine** en lui cliquant dessus (il sera affiché en vert foncé).
CONTROLE de shows, si il y a un contrôle total sur le Domaine sélectionné (vert) ou juste un contrôle partiel de la restitution (jaune).
Domaine Complet. En pressant le bouton Complet (« Full »), tous les canaux de Scanner et de Gradateur existants seront affichés à nouveau (Domaine complet). Le bouton sera affiché en vert.
Si un symbole d'avertissement apparaît sur le bouton, cela signifie que ce Domaine est actuellement utilisé par un autre utilisateur.
Avec la fonction **Exe Sync**, plusieurs utilisateurs (unités) peuvent démarrer simultanément des Exécuteurs (de façon synchrone). Afin de réaliser cela, cette fonction doit être activée sur chacune des unités appropriées en pressant ce bouton (qui sera affiché en vert).
Cette fonction spéciale sert uniquement à synchroniser deux Domaines différents (Resitution).et cette fonction devra être activée dans la Session de Restitution, si les commandes de Restitution sont transférées.

15.8 Contrôle de la commande à distance par réseau* (pas pour la version MICRO)

Dans le menu ***Tools/Remote Network*** toutes les commandes à distance, comme par exemple les PDAs, sont affichées.
Le bouton ***Disconnect Remote*** déconnecte les commandes sélectionnées.
Avec ***Show Remote***, la commande sélectionnée est affichée sur l'écran tactile de droite.
Avec ***Send Message***, les commandes sélectionnées peuvent être conservées.
Avec ***ENABLE / DISABLE REMOTES***, une connexion à distance peut être rejetée ou permise à ce bureau. Presser ***Disable Remotes*** n'interrompt pas la connexion actuelle avec une commande à distance – presser ***Disconnect Remote*** en premier.

16 Backup temps réel sur les *grandMA*

16.1 Pourquoi utiliser un système de sauvegarde ?

A chaque moment qu'une **grandMA**, ou qu'une autre unité de la famille **grandMa**, restitue un Show, elle fournit une stabilité maximale dans son fonctionnement basée sur un concept matériel unique et une alimentation sécurisée par onduleur (UPS : Un-interruptable Power Supply).

Utilisé pour des applications telles que les grands Shows théâtraux, une prestation diffusée en direct ou de grands évènements en tournée pour lesquelles bien plus de sécurité est parfois exigée.

Pour d'autres systèmes, cela est souvent réalisé par une seconde console chargée avec le même Show. Ce second bureau (« système de secours ») est alors déroulé manuellement pour prendre la relève chaque fois que le système principal tombe en panne. Quelque fois, chacune des consoles pourra être connectée aux autres grâce à une connexion MIDI, au contrôle du Show par MIDI ou tout autre signal série pour assurer un « déroulement de la Restitution » qui permettra de conserver chaque système sur le même Cue. Dans une situation de sauvegarde, seules les sorties DMX doivent être raccordées entre elles.

La **grandMA** offre maintenant un concept complet de sauvegarde de Show pour des jeux de lumière mobiles et des contrôleurs conventionnels.

16.2 La *grandMA* avec une sauvegarde du Show

Puisque la distribution du signal DMX via Ethernet a été implémentée à tous les systèmes **grandMA**, la révision du logiciel apporte une pleine possibilité de secours via Ethernet.

16.2.1 Options de secours via Ethernet

Le système de secours peut être utilisé pour combiner de multiples consoles **grandMA** (jusqu'à 10) afin de former une configuration de Maître-Esclave. La console ayant la fonction d'Esclave sera en permanence pourvue avec les données courantes du Show, et en outre toutes les commandes de Restitution peuvent être exécutées, de sorte qu'elle puisse prendre le relais sur le Show à tout moment, si la console Maître tombe en panne ou si la connexion est interrompue manuellement. Chacune des consoles connectées fonctionnera **toujours** sur le **même** Show.

16.2.2 Poursuite des statuts de la console

Dès que le système de backup temps réel de la **grandMA** sera installé et opérationnel, tous les éléments importants de fonctionnement du Maître sont simultanément transmis au système Esclave pour une exécution en parallèle. Si l'installation n'a pas été faite de cette façon, le système Esclave suivra seulement les commandes du Maître (système principal), si ce dernier est opérationnel. Si la connexion au système principal est interrompue, ou si le Maître tombe en panne lui-même en raison d'un problème matériel ou logiciel, le système Esclave n'accepterait pas cet état invalide.

Tous ces dispositifs ont en général laissé la **grandMA** fournir une complète et "pleine protection" sans aucun compromis, offrant une sûreté maximum dans n'importe quel Show.

16.2.3 Utiliser un véritable Backup temps réel en direct

Le système de backup temps réel de la **grandMA** a été développé principalement pour assurer et couvrir n'importe quel type de situation de direct et de conditions critiques de Show. Les enregistrements du Show et les répétitions finales seront, cependant, encore mieux protégés en sauvant les données du Show à intervalles réguliers, et dans l'intervalle (en activant « Autosave » (sauvegarde automatique) ou en double-cliquant sur le bouton BACKUP). Un avantage principal d'une synchronisation par l'intermédiaire d'Ethernet est la combinaison possible avec la distribution DMX-Ethernet (pour cela, les protocoles actuellement installés d'ArtNet, et de PathPort seront employés). Pour ne pas devoir commuter

Console Maître	Restitution Fader		Console Esclave	Restitution Fader	
grandMA	1 - 20	21 - 60	**grandMA**	1 - 20	21 - 60
grandMA	1 - 20	21-25 31-35 41-45 51-55	**grandMA** light + ultra-light	1 - 10	21 - 40
grandMA	1 - 20	21-25 31-35 41-45 51-55	Unité **grandMA** Replay	1 - 6	21 - 26
grandMA light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	**grandMA**	1 - 20	11 - 30
grandMA light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	**grandMA** light + ultra-light	1 - 10	11 - 30
grandMA light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	Unité **grandMA** Replay	1 - 6	11 - 16
Unité **grandMA** Replay	1 - 6	[illegible] - 10	**grandMA**	1 - 20	[illegible] - 10
Unité **grandMA** Replay	1 - 6	[illegible] - 10	**grandMA** light + ultra-light	1 - 10	[illegible] - 10
Unité **grandMA** Replay	1 - 6	[illegible] - 10	Unité **grandMA** Replay	1 - 6	[illegible] - 10

les signaux de DMX du système Maître au système de sauvegarde en cas d'urgence, la **grandMA** Maître et la console Esclave peuvent être reliées en réseau par l'intermédiaire d'un convertisseur d'Ethernet-DMX.

Aussi longtemps que la connexion Maître-Esclave reste établie sur le réseau, la **grandMA** Maître transmettra activement les données DMX par l'intermédiaire du protocole; le système Esclave ignorera les paramètres DMX-Ethernet. Dès que le système Esclave basculera dans le mode Maître, il activera immédiatement le protocole ArtNet et commencera à transmettre des données DMX. Toutes les interfaces DMX internes seront activées à tout moment.

16.3 Paramétrer un système en réseau

Dans le but de paramétrer une configuration réseau parmi la famille **grandMA**, vous pouvez connecter les consoles de différents types ou avec différents nombres de canaux DMX. Le logiciel **grandMA** est très souple et peut « corriger » de possibles différences dans le matériel en question.

16.3.1 Raccorder des consoles de différents types

La console Maître exige toujours de ou des Esclaves de se comporter comme le matériel principal. Ceci signifie qu'une « grande » **grandMA** force une **grandMA** light esclave à être une « grande » **grandMA** temporairement. Ceci résulte de l'utilisation de Faders et Boutons de Restitution fantômes puisque la **grandMA** light (ou le **grandMA** Replay Unit) a une plate-forme matérielle réduite. Commuter les pages d'Exécuteurs re-numérotera alors les Exécuteurs comme donnés par le premier Exécuteur sur la console Maître.

Quand la connexion est rompue manuellement ou automatiquement (par un temps d'arrêt définissable par l'utilisateur) la console Esclave peut commuter en mode Maître en maintenant la paramétrage et la configuration du Maître "perdu". Par exemple, une **grandMA** Maître reliée à une **grandMA** Esclave forcera la console light à fonctionner comme une **grandMA**, même lorsque la connexion est perdue et que la **grandMA** light est forcée en mode solo.

Le tableau montre quelles connexions Maître/Esclave sont possibles ainsi que combien et quels Faders et Boutons de Restitution sont disponibles sur l'Esclave pendant le backup temps réel et plus tard en mode solo.

Bien noter que l'assignation des Faders et Boutons de Restitution de l'Esclave restaurera la configuration par défaut après que la console ait redémarrée.

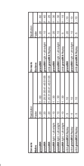
16.3.2 Connecter des consoles avec un compte différent de canaux DMX

Dans un système de backup temps réel, le compte de canaux DMX de la console Maître requière une mise à jour temporaire ou une version ultérieure de la **grandMA** Esclave connectée automatiquement. Si un Maître avec 4096 canaux est connecté à un Esclave de 2048 canaux, la **grandMA** Esclave assurera temporairement les 4096 canaux et les traitera dans n'importe quelles conditions même lorsque la connexion est interrompue indépendamment du compte original de canaux installés.

Redémarrer l'Esclave restaurera automatiquement le compte de canaux installés. Dans une situation de backup temps réel où le maître est défectueux, ceci peut causer une perte de données du Show puisque seulement les canaux DMX 1 à 2048 sont traités sur de "plus petits" systèmes à 2048 canaux. Par conséquent, s'assurer que la mise à niveau du canal est implantée dans l'Esclave.

16.3.3 utilisation d'un PC comme console Maître ou Esclave

Bien que le logiciel d'édition du **grandMA** Offline ne puisse pas être employé pour contrôler activement les canaux DMX puisque le protocole DMX-Ethernet est en permanence



hors-service il peut encore être employé dans une connexion Maître/Esclave avec les "vraies" consoles **grandMA**.
En raison des limitations matérielles du PC combinées avec des systèmes d'exploitation de Windows®, l'éditeur du **grandMA** Offline doit être vu comme la partie "la plus faible" de la chaîne Ethernet donc il peut seulement être utilisé en tant que console Esclave.
Il est possible d'employer cette installation avec un PC comme Esclave pour transférer facilement des fichiers de données du Show à d'autres consoles **grandMA** (quelque soit leur type), particulièrement quand elles sont employées sur un réseau distribué.

16.4 Connecter des consoles pour un Système de Sauvegarde Réseau

N'importe quelle configuration de backup temps réel avec des composants **grandMA** peut seulement être reliée par l'intermédiaire d'un réseau de transmissions Ethernet. Les consoles **grandMA** supportent couramment deux types différents de matériel pour la transmission de média.

16.4.1 Ethernet 10 Base-2 (non disponible sur la grandMA ultra-light)

Ethernet avec des connexions 10 Base-2 (également connus sous le nom de "Cheapnet") a perdu son importance dans la technologie actuelle de réseau. Néanmoins puisqu'il est très facile de configurer des systèmes en 10 Base-2 et qu'ils n'exigent pas de nœuds réseau additionnels ou de hubs, ils pourraient être employés pour raccorder facilement deux consoles **grandMA** ou plus. Puisque la carte réseau intégrée de la console **grandMA** reconnaît automatiquement le moyen de connexion utilisé, il n'y a pas besoin de configurer le matériel de la console à tout moment.
Le câble de connexion utilisé pour l'Ethernet 10 Base-2 est un câble coaxial de 75 ohms (RG-58U) avec des connecteurs mâles BNC sur les deux extrémités. La longueur maximale de câble peut atteindre jusqu'à 180 mètres bout à bout.

Toutes connexions à n'importe quel type d'unités réseau (comme des consoles, des PCS ou des hubs) requièrent l'utilisation d'un connecteur « T », qui doit être relié à la sortie BNC de la console. Les rallonges ne sont pas autorisées.

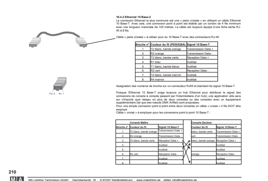
Connecteurs « T » à utiliser avec des nœuds réseau 10 Base-2.

N'importe quel câble utilisé pour l'Ethernet 10 Base-2 doit être terminé sur ses deux extrémités par des résistances de 75 ohms. Si ces résistances ne sont pas connectées ou d'une mauvaise valeur aucune opération réseau ne sera possible.

Terminaison de ligne sur le réseau 10 Base-2.

L'Ethernet 10 Base-2 peut être employé pour les connexions Maître/Esclave de **grandMA** quand aucun nœud DMX ArtNet ou tout autre équipement de distribution n'est prévu d'être utilisé. Pour de plus longs câbles ou des réseaux distribués 10 Base-2 Ethernet n'est pas recommandé.

Deux consoles **grandMA** connectées sur un réseau 10 Base-2.



16.4.2 Ethernet 10 Base-2

La connexion Ethernet la plus commune est une « paire croisée » en utilisant un câble Ethernet 10 Base-T. Avec cela, une connexion point à point est établie par un cordon de 4 fils minimum avec une longueur maximale de 100 mètres. Le câble est toujours équipé d'une fiche sertie RJ-45 à 8 fils.

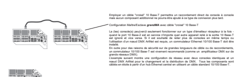
Câble « paire croisée » à utiliser pour du 10 Base-T avec des connecteurs RJ-45

Broche n°	Couleur du fil (PDS/528A)	Signal 10 Base-T
1	T2 blanc, bande orange	Transmission Data +
2	R2 orange	Transmission Data -
3	T3 blanc, bande verte	Réception Data +
4	R1 bleu	Inutilisé
5	T1 blanc, bande bleue	Inutilisé
6	R3 vert	Réception Data -
7	T4 blanc, bande marron	Inutilisé
8	R4 marron	Inutilisé

Assignation des numéros de broche sur un connecteur RJ45 et standard de signal 10 Base-T

Puisque l'Ethernet 10 Base-T exige toujours un hub Ethernet pour distribuer le signal (les connexions de console à console passent par l'intermédiaire d'un hub), une application utile sera sur n'importe quel réseau où plus de deux consoles ou des consoles avec un équipement supplémentaire (tel que des nœuds DMX ArtNet) sont proposées.
Pour une simple connexion point à point entre deux consoles un câble « croisé » 4 fils DOIT être employé.
Câble « croisé » à employer pour les connexions point à point 10 Base-T :

Console Maître				Console Esclave	
Broche n°	Couleur du fil	Signal 10 Base-T		Couleur du fil	Signal 10 Base-T
1	T2 blanc, bande orange	Transmission Data +		blanc, bande verte	Transmission Data +
2	R2 orange	Transmission Data -		vert	Transmission Data -
3	T3 blanc, bande verte	Réception Data +		blanc, bande orange	Réception Data +
4		Inutilisé			Inutilisé
5		Inutilisé			Inutilisé
6	R3 vert	Réception Data -		orange	Réception Data -
7		Inutilisé			Inutilisé
8		Inutilisé			Inutilisé



Employer un câble "croisé" 10 Base-T permettra un raccordement direct de console à console mais aucun composant additionnel ne pourra être ajouté à ce type de connexion plus tard.

Configuration Maître/Esclave **grandMA** avec câble "croisé" 10 Base-T

La (les) console(s) peu(ven)t seulement fonctionner sur un type d'émetteur récepteur à la fois - quand le port 10 Base-2 est en service n'importe quel autre appareil relié à la sortie 10 Base-T est ignoré et vice versa. Si il est souhaité de relier plus de consoles en même temps ou l'utilisation d'un nœud DMX ArtNet est requis, un commutateur Ethernet 10/100 Base-T doit être installé.
En outre pour des raisons de sécurité sur de grandes longueurs de câble ou de raccordements, un commutateur 10/100 Base-T est vivement recommandé (comme un amplificateur DMX sur de grands réseaux DMX).
L'exemple suivant montre une configuration de réseau avec deux consoles identiques et un nœud DMX ArtNet pour le changement et la distribution de DMX. Tous les composants sont câblés en étoile à partir d'un hub Ethernet central en utilisant un câble standard 10/100 Base-T.

Configuration grandMA Maître/Esclave avec un switch 10/100 Base-T et un nœud DMX ArNet.

En décidant d'utiliser un switch, prière de s'assurer que sa mémoire Cache soit aussi grande que possible.

17 Extension de canal avec le processeur réseau NSP*

Avec un processeur réseau NSP (Network Signal Processor), les consoles **grandMA** (excepté la MICRO) peuvent être étendues à 32768 canaux / 16384 paramètres. La console peut être reliée jusqu'à 16 NSP, de sorte qu'il soit possible de commander 32768 canaux. De cette façon, des mètres de câble sont économisés et peuvent facilement couvrir de plus grandes distances. Le NSP doit être relié à la console dans une session, et doit être adapté dans le menu de configuration DMX / NSP.

NOTE: Si plus de 4096 canaux doivent être employés, il faut absolument un réseau ayant un taux de transmission de 100Mbit. S'assurer qu'il n'y a aucun élément dans le réseau ramenant potentiellement la vitesse à 10Mbit.

Aucun problème ne se produira pas dans un réseau avec des consoles ayant les numéros de série suivants:

- ***grandMA*** à partir du numéro de série 490
- ***grandMA*** Light à partir du numéro de série 317
- ***grandMA*** UltraLight à partir du numéro de série 232
- ***grandMA*** Replay Unit à partir du numéro de série 38
- ***grandMA*** MICRO avec tous les appareils

Des consoles avec des numéros de série inférieurs doivent être améliorées avec des RAM de 256MB et un adaptateur réseau 100MBit.

Débuter une session :

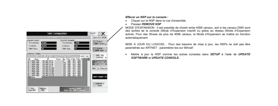
- Presser ***TOOLS***
- Presser ***MA NETWORK***
- Presser ***START NEW SESSION*** et entrer un nom si c'est demandé, et un mot de passe pour la session
- Presser « ***X*** » pour revenir au menu ***TOOLS***
- Presser ***DMX & NSP CONFIGURATION***
- Presser ***EXPANSION MA NETWORK*** pour ouvrir le menu de configuration du NSP

Enregistrer un NSP sur la console : (les NSPs devront être alimentés, connectés au réseau et avoir des adresses IP uniques – il est possible de changer leur nom et adresse dans ***SETUP*** puis ***UPDATE SOFTWARE***) une session doit être démarrée !

- Presser ***ADD NSP***
  - Au besoin, entrer un nom
- Sélectionner l'adresse du NSP désiré et cliquer dessus en utilisant la roue codeuse.

Cela transférera le NSP dans la vue d'ensemble.

- Assigner les lignes DMX aux sorties de NSPs (lignes 1 - 8 égale à A - H; les lignes 9 - 64 recevront seulement des nombres)
- Répéter l'opération pour chaque NSP



Effacer un NSP sur la console :

- Cliquer sur le NSP dans la vue d'ensemble
- Presser ***REMOVE NSP***

MODE D'EXPANSION : il est possible de choisir entre 4096 canaux, soit si les canaux DMX sont des sorties de la console (Mode d'Expansion inactif) ou grâce au réseau (Mode d'Expansion activé). Pour des Shows de plus de 4096 canaux, le Mode d'Expansion se mettra en fonction automatiquement.

MISE À JOUR DU LOGICIEL : Pour des besoins de mise à jour, les NSPs ne doit pas être paramétrés sur ARTNET - paramétrer-les sur MAnet!

- Mettre à jour le NSP comme les autres consoles dans ***SETUP*** à l'aide de ***UPDATE SOFTWARE*** et ***UPDATE CONSOLE.***

18 Contrôle à distance par PDA

Introduction

Le PocketPC est le complément idéal à notre console **grandMA**. Il combine la fonctionnalité d'une console avec la mobilité d'un organisateur compact. Il sert à commander à distance les opérations principales et doit être employé avec la console. Il n'a pas l'intention ni ne peut remplacer la programmation sur la console, comme pour des raisons de visibilité, seulement les menus les plus importants seront affichés. Travailler avec ces menus est expliqué dans les chapitres appropriés des instructions d'utilisateurs de **grandMa**; l'autre fonctionnement et la disposition spéciale des touches seront expliquées dans les pages suivantes.

Les dispositifs suivants sont recommandés :

Jusqu'ici, les produits suivants ont été couronnés de succès: (en date du 08/2004)

- ***COMPAQ iPaq Serie 36/38xx avec le pack d'extension PCMCIA***
- ***TOSHIBA e740/e750 version WiFi (recommandé par MA Lighting)***
- ***TOSHIBA e800 (recommandé par MA Lighting)***
- ***DELL Axim X5 avec Adaptateur sans-fil Linksys CF***
- ***HP iPaq Pocket PC H5400 family avec mise à jour de la ROM (depuis 17.03.2003)***
- ***Fujitsu-Siemens Pocket Loox 710 (recommandé par MA Lighting)***
- ***HP iPaq H4155 / HP iPaq H 5550 BT***

Comme points d'accès : (en date du 12/2003)

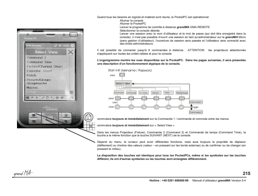
- ***ASUS SpaceLink WL-300 (recommandé par MA Lighting)***
- ***LINKSYS DI - 614+***
- ***Point d'accès 3-COM WLAN Access point 2000***
- ***Point d'accès sans-fil D-Link DWL-900APP+***
- ***D-Link DWL- 800AP+***
- ***Point d'accès E-POX EWL-A11***
- ***US ROBOTICS USR 5450***
- ***LANCOM L-54-g sans-fil (recommandé par MA Lighting)***

Si dans le réseau il y a un dispositif ayant un taux de transmission de plus de 10Mbit, le réseau entier sera réduit à ce taux de transmission. A ce moment là, tous les points d'accès fonctionnent avec ce taux, employé un PDA peut potentiellement affecter le réseau.

Installation

Installer le point d'accès sans fil selon les instructions du fabricant.

Sur le PocketPC, choisir l'adaptateur installé sous SETTINGS / CONNECTIONS / NETWORK ADAPTER et entrer l'adresse IP ainsi que le masque de sous-réseau 255.255.255.0 dans PROPERTIES (***15.1*** Préparation des paramètres de réseau). Télécharger le logiciel « REMOTE X.X » de notre site web et relier le PocketPC par l'interface COM ou USB à un PC. Le programme SYNCHRO ACTIVE (ACTIVE SYNC) doit être installé. Lancer le fichier SETUP.EXE - le logiciel pour contrôler à distance la console **grandMA** sera installé sur le PocketPC. Le logiciel identifiera le système d'exploitation du PocketPC, Windows Mobile pocketpc 2002, Windows Mobile pocketpc 2003 et Windows Mobile pocketpc 2003 SE (deuxième édition), et installera automatiquement les modules respectifs.



Quand tous les besoins en logiciel et matériel sont réunis, le PocketPC est opérationnel:

- Allumer la console
- Allumer le PocketPC
- Lancer le programme de contrôle à distance **grandMA** GMA-REMOTE
- Sélectionner la console désirée
- Lancer une session avec le nom d'utilisateur et le mot de passe (qui doit être enregistré dans la console), il n'est pas possible d'ouvrir une session en tant qu'administrateur sur la **grandMA** Micro (sans gestion d'utilisateur), l'ouverture de session sera passée et l'utilisateur sera connecté avec des droits administrateurs.

Il est possible de connecter jusqu'à 6 commandes à distance. ATTENTION: les projecteurs sélectionnés s'appliquent sur toutes les unités reliées et pour la console.

L'organigramme montre les vues disponibles sur le PocketPC. Dans les pages suivantes, il sera présentée une description d'un fonctionnement atypique de la console.

Start mit Username / Password
press
Select view
press
oder
press
Command 1
toggle
Command 2

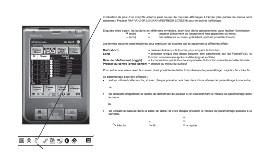
commutera **toujours et immédiatement** sur la Commande 1 / commande et commute entre les menus

commutera **toujours et immédiatement** sur « Select View »

Dans les menus Projecteur (Fixture), Commande 2 (Command 2) et Commande de temps (Command Time), la touche a la même fonction que la touche SUIVANT (NEXT) de la console.

Dépend du menu, le curseur peut avoir différentes fonctions, mais aura toujours la propriété de déplacer (défilement) ou d'entrer des valeurs (valeur – en pressant sur les bords externes) ou de confirmer ou de changer (en pressant le milieu).

La disposition des touches est identique pour tous les PocketPCs, même si les symboles sur les touches diffèrent, ils ont d'autres symboles ou les touches sont arrangées différemment.



L'utilisation de plus d'un contrôle externe peut causer de mauvais affichages à l'écran (des parties de menus sont absentes). Presser RAFRAICHIR L'ECRAN (REFRESH SCREEN) pour ré-activer l'affichage.

Etiquette mise à part, les boutons ont différents symboles, selon leur tâche opérationnelle, pour faciliter l'orientation:

▼ (noir)	=	presser brièvement ou longuement fera apparaître un menu
→ (noir)	=	fait référence au menu précédent, qu'il est possible d'ouvrir

Les termes suivants sont employés pour expliquer les touches qui se rapportent à différents effets:

Bref (short)	= pression brève sur la touche, pour acquérir la fonction
Long	= pression longue (les délais peuvent être paramétrés sur les PocketPCs), la fonction commencera après ce délai (signal audible)
Bascule / défilement (toggle)	= à chaque fois que la touche est pressée, la fonction suivante est sélectionnée
Presser au centre (press center)	= presser au milieu du curseur

Pour entrer une valeur avec le curseur, il est possible de définir trois vitesses de paramétrage : rapide - fin – très fin

Le paramétrage peut être effectué :

- soit en utilisant cette touche, et avec chaque pression cela basculera d'une vitesse de paramétrage à une autre,

  ou

- en pressant longuement la touche de défilement du curseur et en sélectionnant la vitesse de paramétrage dans le menu

  ou

- en utilisant la bascule dans la barre de tâche, et avec chaque pression la vitesse de paramétrage passera à la suivante.

^ = très fin   ^^ = fin   ^^^ = rapide

Bureaux disponibles :
Bascule : montre les bureaux disponibles ou le menu standard
(croix rouge : le bureau est disponible, crochet vert : bureau indisponible)

Menu Chat :
Menu pour envoyer des messages aux bureaux / utilisateurs sur le réseau.

Clore le menu avec OK

Menu d'AIDE (HELP) :
Informations sur les fonctions des boutons et des curseurs.

Clore le menu avec OK

Boutons :
Il est possible ici d'ajuster le temps de relaxation pour quelques touches matérielles ou logicielles.

Ici il est possible d'allumer ou d'éteindre les boutons du curseur horizontal pendant le paramétrage d'une valeur. Le curseur gauche/droite peut ajuster le paramètre suivant ; c'est à dire si dans COLRMIX le paramètre CM1 est paramétré le curseur vertical ajuste CM1, le curseur horizontal peut ajuster (ce paramètre) CM2.

Chat :
Permet de définir allumé ou éteint le signal sonore.

Adresses IP courantes :
Affiche l'adresse IP en cours de ce PocketPC

Clore le menu avec OK

COMMANDE 1 (COMMAND 1)

S'obtient avec SELECT VIEW ou en pressant la touche . les touches affichées sont identiques à celles sur la console, n'importe quelle entrée sera également affichée sur la console.

En entrant des données sur la Ligne de Commande, il faut basculer entre 2 Visualisations pour acquérir les boutons respectifs.
Par exemple :
EFFACER UN CUE (DELETE CUE) (Command 2) → 50 ENTRER (ENTER) (Command 1)

COMMANDE 2 (COMMAND 2)

S'obtient avec SELECT VIEW ou en pressant la touche . les touches affichées sont identiques à celles sur la console, n'importe quelle entrée sera également affichée sur la console.
Par exemple : Sélection du Projecteur (dans COMMAND) et « blind » (c'est à dire sans afficher les valeurs) modifie les paramètres.

long : STORE OPTIONS

bref : Sélectionne le paramètre
long: Calculatrice

Modifie le paramètre en cours.

Commande de temps

Pour définir les temps de fondus (Fade) et de délais (Delay) ; après avoir sélectionné le Projecteur et le Dispositif, entrer la séquence suivante :

- Fade / Delay
- Valeur numérique
- Unité de temps (doit avoir un fond rouge)
- ENTRER (ENTER)

Bs : Backspace pour effacer la dernière entrée dans la Ligne de Commande

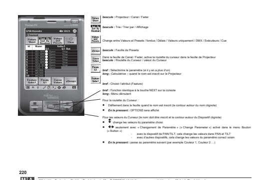
echap (Escape) pour effacer la Ligne de Commande

Fond bleu + ***bref*** :

défilement :
heures / minutes / secondes
long :
l'unité affichée prendra un fond rouge et conservera le paramètre tel qu'il est.

Après avoir confirmé avec ENTRER (ENTER), le menu COMMAND 2 sera appelé en premier plan automatiquement.

bref : choisit le dispositif
long : déroule en-dessous le menu des dispositifs



bascule : Projecteur / Canal / Fader

bascule : Trie / Trier par / Affichage

Change entre Valeurs et Presets / fondus / Délais / Valeurs uniquement / DMX / Exécuteurs / Cue

bascule : Feuille de Presets

Dans la feuille de Canal / Fader, active la roulette du curseur dans le feuille de Projecteur
bascule : Roulette du Curseur / valeur du Curseur

bref : Sélectionne le paramètre (si il y en a plus d'un)
long : Calculatrice – quand le nom est inscrit sur le Projecteur

bref : Choisir l'attribut (Feature)

bref : Fonction identique à la touche NEXT sur la console
long : Menu déroulant

Pour la roulette du Curseur :

- Défilement dans la feuille quand le nom est inscrit (le contour autour du nom clignote)
- ***En le pressant :*** OPTIONS sera affiché

Pour les valeurs du Curseur (le nom doit être inscrit et le contour autour du Dispositif clignote)

- ↕ change les valeurs du paramètre choisi
- ↔ seulement avec « Changement de Paramètre » (« Change Parameter ») activé dans le menu Bouton (« Button »)
  - avec le dispositif de PAN/TILT, cela change las valeurs dans PAN et TILT
  - avec d'autres dispositifs, cela change les valeurs du paramètre correct voisin
- ***En le pressant :*** passe au paramètre suivant (par exemple Couleur 1, Couleur 2 …)

Affiche la feuille en cours
bascule : Feuille de Projecteur / feuille de Fader / feuille de Canal

bref : Sélectionne

bref : Bascule entre roulette / valeur
long : Mode curseur

bref : Le chiffre indique combien de canaux peuvent être affichés dans une colonne. Entrer un nouveau numéro (x – x) et confirmer avec OK

Pour la Roulette du Curseur

- ↕ défilement dans la feuille pour les Valeurs du Curseur
- pour changer les valeurs des Dimmers incrits

Pour le nom inscrit (le contour autour du nom clignote)

- ***en le pressant :*** les OPTIONS des Dimmers seront affichés

Affiche la feuille en cours
bascule : Feuille de Projecteur / feuille de Fader / feuille de Canal

bref : Sélectionne

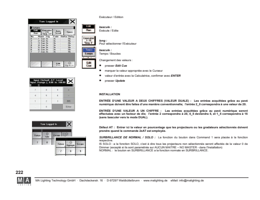
bref : Bascule entre roulette / valeur
long : Mode curseur

bref : Montre le nom du Canal ou du Fader

Pour la Roulette du Curseur

- ↕ défilement dans la feuille pour les Valeurs du Curseur
- pour changer les valeurs des Dimmers incrits

Pour le nom inscrit (le contour autour du nom clignote)
en le pressant : les OPTIONS des Dimmers seront affichés



Exécuteur / Edition

bascule :
Exécute / Edite

long :
Pour sélectionner l'Exécuteur

bascule :
Temps / Boucles

Changement des valeurs :

- presser ***Edit Cue***
- marquer la valeur appropriée avec le Curseur
- valeur d'entrée avec la Calculatrice, confirmer avec ***ENTER***
- presser ***Update***

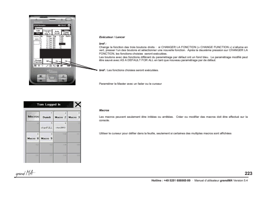
INSTALLATION

ENTRÉE D'UNE VALEUR A DEUX CHIFFRES (VALEUR DUALE) : Les entrées acquittées grâce au pavé numérique doivent être faites d'une manière conventionnelle; l'entrée 2_0 correspondra à une valeur de 20.

ENTRÉE D'UNE VALEUR A UN CHIFFRE : Les entrées acquittées grâce au pavé numérique seront effectuées avec un facteur de dix; l'entrée 2 correspondra à 20, 0_5 deviendra 5, et 1_5 correspondra à 15 (sans basculer vers le mode DUAL).

Défaut AT : Entrer ici la valeur en pourcentage que les projecteurs ou les gradateurs sélectionnés doivent prendre quand la commande 2xAT est employée.

SURBRILLANCE DE NORMAL / SOLO : La fonction du bouton dans Command 1 sera placée à la fonction respective.
IS SOLO : a la fonction SOLO, c'est à dire tous les projecteurs non sélectionnés seront affectés de la valeur 0 de Dimmer (excepté si ils sont paramétrés sur AUCUN MAITRE – NO MASTER - dans l'Installation)
NORMAL : le bouton en SURBRILLANCE a la fonction normale en SURBRILLANCE.



Exécuteur / Lancer

bref :

Change la fonction des trois boutons droits : si CHANGER LA FONCTION (« CHANGE FUNCTION ») s'allume en vert, presser l'un des boutons et sélectionner une nouvelle fonction. Après la deuxième pression sur CHANGER LA FONCTION, les fonctions choisies seront exécutées.

Les boutons avec des fonctions différant du paramétrage par défaut ont un fond bleu. Le paramétrage modifié peut être sauvé avec AS A DEFAULT FOR ALL en tant que nouveau paramétrage par de défaut.

bref : Les fonctions choisies seront exécutées.

Paramétrer le Master avec un fader ou le curseur

Macros

Les macros peuvent seulement être initiées ou arrêtées. Créer ou modifier des macros doit être effectué sur la console.

Utiliser le curseur pour défiler dans la feuille, seulement si certaines des multiples macros sont affichées

Patch

Remarque : sur la console, FULL ACCÈSS NE doit PAS être ouvert dans SETUP !
Seulement LIVE ACCES est disponible avec le PDA

Changer avec la Touche, la partie active a un titre avec un fond bleu foncé.

- défiler dans la Feuille

Pour la cellule indiquée

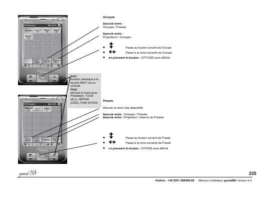
- appuyer au centre pour changer les contenus de la cellule ou effectuer une entrée (en fonction des contenus des cellules) – fonction identique à la roue codeuse de la console.

Groupmaster

bref :
All Full donne la valeur Full (100%) à tous les groupes de maître (groupmaster)

Le maître ***Full*** est paramétré sur full (100%)
Le maître ***Out*** est paramétré à zéro
Défiler le maître jusqu'à la valeur désirée

défilement
L'affichage permet de visualiser 12 maîtres au maximum ; si plus de maîtres sont créés, faites défiler à la page suivante avec aussi 12 maîtres.



Groupes

bascule entre :
Groupes / Presets

bascule entre :
Projecteurs / Groupes

- ↕ Passe au bouton suivant de Groupe
- ↔ Passe à la zone suivante de Groupe
- ***en pressant le bouton :*** OPTIONS sera affiché

bref :
fonction identique à la touche NEXT sur la console
long :
déroule le menu pour Précédent, TOUS (ALL), IMPAIR (ODD), PAIR (EVEN)

Presets

Déroule le menu des dispositifs

bascule entre : Groupes / Presets
bascule entre : Projecteur / réserve de Presets

- ↕ Passe au bouton suivant de Preset
- ↔ Passe à la zone suivante de Preset
- ***en pressant le bouton :*** OPIONS sera affiché

Déclaration de conformité
selon les directives 89/336 EWG et 92/331 EWG

Nom du fabricant : MA Lighting Technology GmbH
Adresse du fabricant : Dachdeckerstraße 16
D-97297 Waldbüttelbrunn
Allemagne

déclare que le produit :

Nom du produit : MA ***grandMA***, ***grandMA*** light, ***grandMA*** ultra-light, ***grandMA*** RPU, ***grandMA*** Micro

Type : MA GM

est conforme aux caractéristiques de produit suivantes

Sûreté: EN60065, EN60950

CEM (EMV / EMC) : EN55103-1 (E1), EN50081-1
EN55103-2 (E2), EN50082-1

Information additionnelle: le DMX512, les entrées et sorties analogiques doivent être blindés et le blindage doit être relié à la broche de terre du logement correspondant de la prise.

Dipl. Ing. Michael Adenau

Question	Réponse
Pourquoi ma console, sur laquelle j'ai créé une session, devient soudainement ESCLAVE, après l'invitation d'une autre console?	La priorité de l'autre console est plus élevée que la console fondatrice. Voir chapitre 14.1
Pourquoi le 3D ne fonctionnera-t-il pas?	En travaillant avec 3D Visualizer, il faut activer le TOOLS / MA NETWORK MULTIUSER sur la console. Les adresses IP ne correspondent pas. Les trois premiers groupes de l'IP doivent être identiques, par exemple : 192.168.177.xxx, les chiffres du quatrième du groupe (ici xxx) doivent différer pour chaque dispositif relié. La version 3D n'est pas compatible au logiciel de la console; les trois premiers chiffres du nombre de la version doivent correspondre : 4.36X Certains programmes anti-virus, comme par exemple NORTON ANTIVIRUS, peuvent perturber l'interaction avec le 3D – désactivation de ces programmes.
Remise à zéro seulement jusqu'au message: NE POURRA PAS TROUVER ATA (écran bleu)	Défaut du disque dur ou non présent ou câble débranché. Des réparations devront être effectuées par un technicien de service, voir le contact de la hotline sur la marge inférieure.
Remise à zéro jusqu'au message: (l'écran restera noir, ne deviendra pas bleu) "aucun" dispositif trouvé	Mémoire Flash corrompue, non présente ou mauvais contact. Des réparations devront être effectuées par un technicien de service, voir le contact de la hotline sur la marge inférieure.

Les caractéristiques ne sont pas assignées correctement; par exemple la Roue Codeuse change la paramètre du PAN, ou le projecteur ne peut pas être déclenché.	Le nombre de patchs utilisés pour patcher doit correspondre à l'adresse du projecteur - si par exemple pour un projecteur mobile, les chiffres ne correspondent pas ou sont placés sur des positions déplacées, aucun canaux ou des canaux erronés seront déclenchés. Choisir SETUP / FULL ACCESS / dans FIXTURE LAYER le groupe auquel ce projecteur appartient; dans le menu ci-dessous, il est possible de trouver le premier nombre de ce projecteur - il doit correspondre à l'adresse réglable sur le projecteur par exemple B17 sur la console = 017 sur le projecteur 017 si le projecteur a 14 canaux, le prochain projecteur doit commencer avec B31.
Les Lyres ou les Scanners accrochent dans les angles 90° ou 180° sur la traversée – que faut-il considérer en utilisant la fonction PAN / TILT?	Ajuster les projecteurs en utilisant les paramètres X °, Y ° et Z ° dans SETUP / FULL ACCESS – au besoin, utiliser INVERT pour ajuster le sens de la rotation de PAN et TILT.
En chargeant un nouveau Show (à partir du disque dur), la console gèlera en montrant le message REBOOTING - PLEASE WAIT (Redémarrage – Attendre SVP). Après remise à zéro (à l'aide du bouton reset jaune du dos de la console), le Show sera chargé.	Il est fortement probable qu'une erreur logicielle se soit produite sur le disque dur. Des réparations devront être effectuées par un technicien de service, voir le contact de la hotline sur la marge inférieure.
En commençant une séquence (à l'aide du Bouton ou du Fader de Restitution), les projecteurs ne s'allumeront pas sur l'étape, mais la feuille de Canal montre quelques valeurs (rien dans la fenêtre d'Étape « STAGE »).	Maître ouvert ? / Maître de groupe ouvert? Si dans la page du Canal / Fader ou projecteur les numéros d'identification ou les noms ont un fond bleu, le Maître a une priorité subalterne.
En chargeant un Show d'une disquette qui avait été créé sur une autre console, aucun projecteur n'apparaîtra.	Les Domaines (Worlds) ont-ils été assignés correctement ?

La configuration de la console (Trackball, écran éteint, etc...) a soudainement changé, les paramètres et les numéros IP ont changé.	Si le bouton DELETE SHOW était enfoncé tout en chargeant un Show, tous les paramètres de configuration ont été remis à zéro à leurs valeurs par défaut. Tous les paramètres doivent alors être entrés à nouveau. Désolé.
Dans le menu NETWARE CONNECTIONS, il est impossible de voir quelques consoles, bien qu'elles soient dans le réseau.	Les consoles ont des numéros différents de version et, donc, ne seront pas reconnues par le réseau. Mettre à jour les consoles à la dernière version du logiciel.
Est-ce possible de choisir le projecteur actif (par exemple un Cue actif) automatiquement pour constituer un groupe?	Tous les projecteurs d'un Cue peuvent être sélectionnés en utilisant la fonction EDIT, dans ce paramétrage, il est possible de sauver un groupe en utilisant STORE, qui est une fonction SELECT ALL ACTIVES.
Est-ce possible d'échanger les projecteurs qui font partie d'une séquence? par exemple gradateurs d'un autre fabricant, ou projecteurs ayant plus de fonctions?	En supprimant ou échangeant des projecteurs dans SETUP, toutes les valeurs de la séquence correspondantes ne sont pas nécessaires, elles seront également supprimées (ne pouvant être ré-enregistrées). C'est à dire si un nouveau projecteur n'a pas par exemple une roue de couleur, les valeurs de roue de couleur pour cette identification seront supprimées - et ne peuvent pas être déclenchées, même si vous installez l'ancien projecteur après encore. Si le nouveau projecteur a plus de dispositifs que les anciens, ceux-ci ne seront pas représentés. Il est recommandé de copier le Show sous un autre nom et tester d'échanger le projecteur ici.
Le maître de groupe se déplace à chaque page, même si le Fader est "vide"; ou un maître de groupe se déplace, bien qu'il n'ait pas été alimenté.	Sous LOOPS / LINKS (probablement dans un macro aussi) seulement le numéro de Fader sans le numéro de page a été écrit pour la séquence - par exemple le Fader 14

	au lieu de 1.14; c'est pourquoi le Fader 14 sera déplacé, abstraction faite du programme pour ce Fader.
Est-ce possible de commuter sur marche ou arrêt la console en utilisant le circuit électrique ou la temporisation intégrée, pour commencer un Show automatiquement?	Un temporisateur fait la même chose qu'une interruption de l'alimentation, c'est à dire la **grandMA**, light et le Replay Unit commuteront immédiatement vers la batterie et arrêteront la console après 3 minutes. Aucun problème ici, car toutes les applications actives redémarreront après une réinitialisation. Après l'avoir alimenté, l'UltraLight tentera probablement d'accéder au BIOS et ne redémarrera pas correctement. En général, il est recommandé de laisser la console s'allumer et avoir le Show fonctionner via le menu AGENDA.
Est-ce possible de patcher à nouveau un projecteur pendant le Show (par exemple parce qu'un défaut de fonctionnement s'est produit)?	Dans la ligne de commande, il est possible de patcher des projecteurs ou changer le numéro du patch, sans perturber le Show. De même cela s'applique à la feuille de DMX, en utilisant la souris.
En étant dans une séquence spécifique, est-ce possible de commencer un Cue d'une autre séquence?	Dans la séquence, commencer le Cue dans la colonne LINK avec > ***GOTO x*** (no. de Cue) ***EXECUTOR x.xx*** (no. d'exécuteur)
Est-ce possible de lancer n'importe quel Show sur n'importe quelle console?	Tous les Shows fonctionneront sur toutes les consoles **grandMA**; seule exception avec la Micro : le Show peut seulement avoir 1.024 canaux ; en chargeant un Show plus grand, les canaux en excès doivent être supprimés, car l'exécution ne pourrait pas les commander, et il y aurait seulement 2 sorties DMX.

SERVICE - HORAIRE

Afin de garantir la fiabilité légendaire de nos produits sur une longue période, il est souhaitable de s'occuper des durées de service de quelques composants matériels. Ces pièces sont fortement sollicitées en fonctionnement continu et sont sujettes à une usure et une casse normales. En remplaçant ces parties à temps, il est possible d'éviter à temps des défauts de fonctionnement dans des situations critiques. Les intervalles de rechange dépendent des sollicitations et des conditions d'environnement ; les caractéristiques énumérées ci-dessous sont basées sur nos données d'expérience.

Partie	**Remplacement recommandé après**	**Délais de livraison (en Europe)**	**Installation (suivre les instructions de sécurité)**
Batterie (pas pour Ultra-light et Micro)	4 ans	2 à 3 jours ouvrables	Installation simple par un amateur expérimenté
Disque dur (pas sur la Micro)	3 à 5 ans	2 à 3 jours ouvrables	Par un spécialiste électronique ayant des outils appropriés ou un service MA
Ecran tactile	Après un dégât matériel	2 à 3 jours ouvrables (devrait être en stock en utilisant plusieurs dispositifs)	Par un spécialiste électronique ayant des outils appropriés ou un service MA
Roue codeuse	2 à 3 ans	2 à 3 jours ouvrables	Par un spécialiste électronique ayant des outils appropriés ou un service MA
Fader motorisé (seulement sur **grandMA** et **grandMA** light)	Selon la situation de l'environnement, si du liquide a pénétré la console, sur un disfonctionnement, nettoyer les fentes avec une lingette	2 à 3 jours ouvrables	Par un spécialiste électronique ayant des outils appropriés ou un service MA

Les pièces de rechange peuvent être commandées à :

MA Lighting GmbH
Dachdeckerstraße 16
D 97097 Waldbüttelbrunn (Allemagne)
info@malighting.de

ou Lightpower GmbH
An der Talle 26
D-33102 Paderborn (Allemagne)
info@lightpower.de

ou votre revendeur local

Pour la commande, prière d'avoir le numéro de série du dispositif en question.

Fonctions spéciales

Certaines touches de fonction du clavier externe sont réservées pour des fonctions spéciales. Ces fonctions seront seulement nécessaire lorsque des composants ne fonctionneront pas correctement, elles ne seront pas utilisées en fonctionnement normal.

F1 SCREENSHOT (sans figure)
Pour transférer des captures d'écran vers un PC en utilisant le FTP.

F2 TASKDISPLAY (affichage des tâches)
Ici, des données opérationnelles importantes sont affichées pour des ingénieurs de service.

F3 ECRAN TACTILE DE DROITE VERS MONITEUR EXTERNE DE DROITE (pas sur la MICRO)
Pour transférer les contenus de l'écran de droite vers un moniteur externe. Quelques menus, par exemple INSTALLATION (SETUP), seront seulement affichés sur le bon écran < si cet écran échoue, il est possible d'utiliser la touche F3 pour basculer vers un moniteur externe. Il est alors possible d'utiliser les menus en utilisant la souris.

F4 MISE À JOUR
Pour mettre à jour le logiciel, si le menu d'Installation (SETUP) ne peut être consulté, par exemple après une mise à jour annulée

F7 FENETRE DE COMMANDE
Ici sont accessibles les boutons les plus importants comme les touches logicielles. Ils seront particulièrement utiles, par exemple en utilisant le Replay Unit.

F9 COMMUTATEUR DE TOUS LES ECRANS TACTILES
Pour éteindre tous les écrans tactiles, si par exemple un écran est bloqué par un échec de sorte qu'il ne soit possible d'effectuer une quelconque entrée. Après l'avoir éteint, il est seulement possible d'utiliser la souris.

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de

CODE COULEUR

Couleurs des fenêtres de PROJECTEUR, CANAL et FADER

Entrée ou fonction	Statut	Numéro / paramètre de Canal	Valeur du canal de Dimmer	Valeurs du paramètre du Scanner
Canal ou paramètre non utilisé ou libéré après 3 pressions sur CLEAR	non sélectionné, aucune valeur	gris	gris	gris
Non sélectionnée mais avec une valeur d'un des Exécuteurs	non sélectionné, mais valeur initiale > 0%	gris	jaune	jaune
Dimmer non sélectionné, la valeur de départ de séquence du Master n'a pas changé de valeur	non sélectionné mais avec une valeur	gris	bleu-vert	jaune
Dimmer non sélectionné, le dernier fondu sur la séquence Master a réduit sa valeur (DOWN)	non sélectionné mais avec une valeur initiale de 0	gris	vert	jaune
Dimmer non sélectionné, le dernier fondu sur la séquence Master a augmenté sa valeur (UP)	non sélectionné mais avec une valeur initiale de 0	gris	magenta	jaune
Non sélectionnée, le dernier changement fut manuelle	non sélectionné mais changé manuellement	jaune	blanc sur fond rouge foncé	blanc sur fond rouge foncé
Sélection manuelle	sélectionné mais inactif	jaune	gris	gris
Nouvelle activation manuelle ou mouvement d'un Fader ou d'une roue codeuse	actif	gris	blanc sur fond rouge	blanc sur fond rouge
Sélection par CLEAR effacé	non sélectionné mais changé manuellement	gris	blanc sur fond rouge foncé	blanc sur fond rouge foncé
Activation par CLEAR effacé	non sélectionné mais changé manuellement	gris	blanc	blanc
Non sélectionnée, mais une valeur d'un quelconque Exécuteur (excepté le Master)	seulement la valeur de départ	gris	jaune	jaune
Non sélectionnée mais preset activé	non sélectionné, valeur du preset	gris	turquoise sur fond rouge foncé	blanc sur fond rouge foncé
Sélectionné, après qu'un preset soit actif	sélectionné, valeur du preset	jaune	turquoise sur fond rouge foncé	blanc sur fond rouge foncé
Activation par CLEAR effacé	non sélectionné, valeur du preset	gris	blanc sur fond turquoise	blanc

Carré blanc	Position PAN d'une lyre, 3 paramètres possibles
Barre violette	Ces attributs sont actuellement utilisés par un effet
Numéro d'ID vert	Le(s) numéro(s) d'ID est (sont) sélectionné(s) et peu(ven)t être déplacé(s) dans la feuille de Projecteur – seulement l'ordre de tri de la feuille pourra être changé, n'a pas d'autre effet
Barre bleue	Les canaux sont « parqués ». Sur la sortie DMX, aucun changement sera envoyé sur la sortie (la dernière valeur sera conservée), cependant, ils peuvent être changés et modifiés de façon interne.
Fond bleu	Le projecteur a été commuté sur Aucun Maître (No Master) dans le menu "Options du Dimmer" ou "Options du Projecteur"; ces projecteurs ne réagiront pas sur le GrandMaster, c'est à dire pour le GrandMaster sur 0, ils réagiront sur des changements faits en utilisant la roue d'intensité Ou le Maître de Groupe, auxquels ces projecteurs appartiennent.
Fond violet	Les paramètres du MODULATEUR ont été changés.
Fond gris	Les valeurs ont été changées par un autre utilisateur dans une session (cette valeur ne sera pas prise en considération au moment de sauvegarder, et peut seulement être modifiée après avoir choisi les projecteurs)

Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran du fader de restitution

Couleur ou symbole	
Triangle blanc (barre de titre)	Montre la priorité en ré-écrivant par-dessus en mode LTP Aucun triangle = priorité moyenne
Vert clair (barre de titre) - Seulement une séquence maître est possible	Cette séquence est la séquence maître (SELECT + n° d'Exécuteur). Toutes les commandes stockées seront toujours affectées dans cette séquence, sur la **grandMA**, seule les touches jaunes qui sont disponibles dans une séquence auront un effet sur cette séquence
Vert foncé (barre de titre) - Possible pour de multiples Exécuteurs	Ces séquences sont les séquences par Défaut. Les boutons jaunes ou une combinaison de commandes (par ex. GO+, GO-, Pause ....) et ENTRER affecteront tous les boutons verts clairs ou verts foncés en même temps. Le paramétrage est temporaire et ne sera pas adopté en sauvegardant.
Orange (cues) - pour plusieurs séquences	Cette séquence est figée et, même après avoir changé les pages, elle sera visible (les séquences et les chasers qui sont sur cette position, mais sur une page différente, seront seulement recouverts, mais autrement ne seront pas affectés, même si ils sont en cours d'utilisation.

La séquence maître peut également être figée.

En défilant dans les pages, des séquences figées peuvent couvrir d'autres séquences sur la même position - ceci n'affectera pas l'opération en tant que telle. Après ré-ajustement de la séquence figée, les séquences qui "avaient disparu" peuvent être rechargées de la bibliothèque.





Couleurs utilisées pour afficher la feuille de la sortie DMX

Couleur ou symbole	
Valeurs de Dimmer en jaune	Valeur d'un Exécuteur (qui change pendant que la séquence se déroule)
Valeurs de Dimmer en gris clair	Valeur par défaut du projecteur
Valeurs de Dimmer en cyan	Valeur entrée ou valeur qui a été changée dans ce cue
Valeurs de Dimmer en magenta	Valeur poursuivie
Valeurs de Dimmer en vert	La valeur a été réduite
Valeurs de Dimmer en bleu	
Valeurs de Dimmer en blanc avec un fond rouge	Activation manuel ou mouvement d'un fader / d'une roue codeuse
Valeurs de Dimmer en blanc avec un fond	Non sélectionné, mais changées manuellement, la sélection est effacée avec un CLEAR en rouge foncé
Valeurs de Dimmer en blanc (gras)	Non sélectionné, mais changées manuellement, l'activation est effacée avec CLEAR
Valeurs de Dimmer en bleu-vert	
Valeurs de Dimmer en noir	Vide : le canal DMX n'est pas patché Tiret : le canal DMX est patché, aucune valeur ne sera envoyée sur la sortie par le cue en cours

Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran de la feuille de Groupe

Couleur ou symbole	
Zone grise	Groupe avec quelques projecteurs
Zone grise avec une trame bleue	Groupe avec quelques projecteurs qui sont sélectionnés
Zone bleue	Groupe constitué d'un projecteur

Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran dans le Maître de Groupe

Couleur ou symbole	
Texte blanc	Nom du Maître de Groupe
Texte rose	Pour ce Maître de Groupe, l'option EMPECHEMENT DU NEGATIF (NEGATIVE INHIBIT) a été sélectionnée
Barre rose + clignotement de LED	Le fader motorisé a été bloqué en l'ajustant et n'a pas pu atteindre la valeur souhaitée- si la barre violette est sur zéro, seul le fond rouge foncé peut être vu.
Barre jaune	Montre la position du Maître de Groupe Si la barre jaune est sur zéro, seul le fond noir peut être vu.

Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran de la feuille de Domaine

Couleur ou symbole	
Triangle rouge dans le coin supérieur gauche du bouton Domaine (World)	Ce domaine ne contient pas tous les attributs des projecteurs
Symbole d'avertissement (Warning) sur le bouton Domaine (World)	Ce domaine est en cours d'utilisation par un autre utilisateur

Couleurs utilisées pour l'affichage à l'écran de la Réserve de Presets

Couleur ou symbole	
Triangle rouge	Le preset peut être utilisé uniquement pour ces projecteurs en particulier, il a été créé et sauvé pour cela
Texte très faible	Le preset a été effacé et ne pourra plus être appliqué
Trame bleue	Le preset est sélectionné
Zone verte	Ces presets peuvent être appliqués aux projecteurs sélectionnés - l'image du haut indique le nombre de projecteurs sur lesquels les presets sont appliqués (la petite image est le numéro dans le bouton)
Zone jaune	Ces presets peuvent être appliqués aux projecteurs sélectionnés - l'image du haut indique le nombre de projecteurs sur lesquels les presets sont appliqués (la petite image est le numéro dans le bouton)

Couleurs utilisées pour la ligne de COMMANDE

Couleur ou symbole	
Noir	La Commande a été exécutée
Rouge	La Commande n'a pas été exécutée. Une entrée est manquant ou la Commande n'était pas possible, parce que, par exemple, un bouton déclenché était vide
Vert	La Macro a été exécutée
Bleu	Le Time Code a été exécuté

Couleurs utilisées pour les Boutons de Visualisation

Couleur ou symbole	
Jaune	Ici, les captures d'écran de plusieurs moniteurs sont sauvées, c'est à dire qu'avec ce bouton, d'autres moniteurs peuvent également être commutés.
Orange	La capture d'écran sauvée se réfère seulement à ce moniteur
Marron avec le texte en vert	Cette vue est actuellement affichée sur le moniteur

Couleurs utilisées pour la Réserve de Séquences

Couleur ou symbole	
Touche symbole jaune	La séquence est verrouillée et ne peut être éditée
Trame bleue	La séquence est sélectionnée

Couleurs utilisées pour afficher la feuille de Poursuite

Couleur ou symbole	
Tiret	Aucune valeur est entrée (la valeur par défaut sera transférée à la sortie)
Valeur de Dimmer en cyan	Valeur entrée ou valeur qui a été changée dans ce cue
Valeur de Dimmer en magenta	Valeur de poursuite (est définie par la précédente valeur en cyan et n'est pas sauvée, c'est à dire si la valeur en cyan dans le cue au-dessus est changée, toutes les valeurs suivantes en magenta seront aussi changées)
Note: Les valeurs poursuivis seront seulement exécutées dans la séquence, si l'option de déroulement avait été choisie dans le menu Assign < autrement, les valeurs ne seront pas exécutées, bien qu'elles apparaissent dans la feuille. Si seulement certains des projecteurs doivent être poursuivis, il faut bloquer ces valeurs pour ne pas être poursuivies et doivent être placées à 0.	
Valeur de Dimmer en vert	Les valeurs ont été réduites
Valeur de Dimmer en rouge	Valeur bloquée (la valeur qui a été définie par la précédente valeur en cyan sera sauvée). Llles changements sur la précédente valeur en cyan n'affectera pas la valeur la première valeur poursuivie (plus haut) passera de rouge à cyan.
Fond rouge avec trame clignotante	Cette valeur est sélectionnée
Nom du projecteur en jaune (bar du haut)	Ce projecteur est sélectionné dans la feuille de Projecteur
Nom en blanc de la séquence dans la barre de titre	Les nombres dans les cellules sont les valeurs de dimmer. L'affichage pourra être ajusté au-dessus d'une option.
Nom en vert de la séquence dans la barre de titre	Les nombres sont des temps de Fader (Presser Time 1 fois)
Nom en orange de la séquence dans la barre de titre	Les nombres sont des temps de Fader (Presser Time 2 fois)

Couleurs utilisées pour afficher la feuille de la Réserve d'Effets

Couleur ou symbole	
Bouton rose	Groupe d'effet avec scanners et gradateurs assignés
Bouton rouge	Groupe d'effet sans scanners et gradateurs assignés
Bouton vert	
Bouton bleu (dans le menu ALL RUNNING EFFECTS)	Groupe d'effet temporaire, sera effacé après extinction de la console si il n'est pas sauvé avant
Point blanc circulant	L'effet est en cours d'utilisation

Index